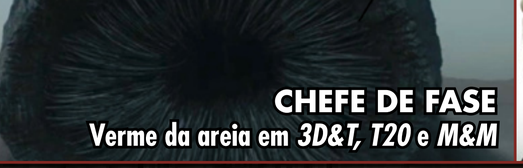


CHEFE DE FASE
Verme da areia em *3D&T*, *T20* e *M&M*

DICAS DE MESTRE
A relação entre ciência e magia

CONFRONTO DE CLÁSSICOS
As lições de *Duna* e *Fundação* para [illegible]

MONSTER CHEF!
Os Farrapos de Hunqari vão estragar a festa!

CONTO
Vanguarda, de Remo Disconzi

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 173

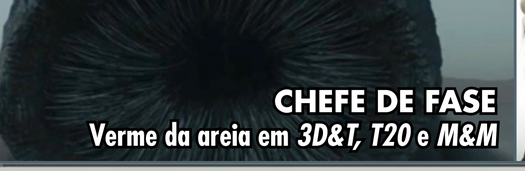
CAVERNA DO SABER
RAÇAS COM UM TOQUE A MAIS

TOOLBOX
USANDO O HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

RESENHAS
UNSIGHTED • *DUNA* • *PATHFINDER: WotR*

ORDEM PARANORMAL

Os bastidores do fenômeno das streams, prestes a virar livro de RPG!



CHEFE DE FASE
Verme da areia em *3D&T*, *T20* e *M&M*

DICAS DE MESTRE
A relação entre ciência e magia

ORDEM PARANORMAL
Os bastidores do RPG baseado na stream

MONSTER CHEFE
Os Farrapos de Hongari vão estragar a festa!

CONTO
Vanguarda, de Remo Disconzi

DRAGÃO BRASIL

ANO 17 • EDIÇÃO 173

CAVERNA DO SABER
RAÇAS COM UM TOQUE A MAIS

TOOLBOX
USANDO O HISTÓRICO DOS PERSONAGENS

RESENHAS
UNSIGHTED • *DUNA* • *PATHFINDER: WotR*

CONFRONTO DE CLÁSSICOS

As lições de *Duna* e *Fundação* para a sua campanha

PREPOTÊNCIA

Eu sempre busco várias fontes na hora de ter ideia para o editorial. Às vezes é uma notícia de jornal, às vezes é algo que aconteceu em casa ou um papo com os amigos no jantar. E às vezes são as boas e velhas (pior que já são velhas mesmo) redes sociais.

Rodou na esfera RPGística o depoimento de um jogador gringo principiante que deixou todo mundo meio de orelha em pé. Era uma aventura de fantasia medieval e o grupo havia sido preso por bandidos. O personagem de quem contou a história cuspiu na cara do chefe deles. Como reação, o mestre decidiu matar o personagem, sem nenhum tipo de chance, combate ou algo do tipo. O jogador escrevia querendo saber se isso era algo comum, algo a que ele deveria se acostumar. Como resposta, um "gênio" disse que o personagem teve o que merecia por querer realizar uma ação exagerada e em tom de desafio ao mestre.

O debate entre os brasileiros foi longo e saudável, mas me reservo o privilégio de usar este espaço para dizer o que acho: se o mestre não era também um principiante (e nada no relato indica que fosse), diria que ele foi babaca e prepotente. Estúpido, até. Imbecil, diria.

A reação do NPC é típica de quando o mestre quer mostrar quem manda. Traçar limites extremos de autoridade numa mesa em que, como todo mundo repete o tempo todo, todos deveriam ter o mesmo dever de contar uma boa história.

"Mas Trevisan, o jogador aceitou o risco ao cuspir na cara do bandido!". Concordo, mas como vimos lá em cima, era um principiante. E quando um novato tem contato com o jogo, as regras não escritas precisam ser mais maleáveis. Você quer que ele jogue e GOSTE do hobby. Que volte para jogar mais vezes. Punir o jogador — e foi exatamente isso o que aconteceu — causa exatamente o contrário.

Era uma situação que poderia ser resolvida de tantas formas menos traumáticas, que chega a ser ridículo. O personagem podia ser espancado até ficar com 1 ponto de vida, para aprender a lição. Podia ser advertido, ganhando um murro de brinde. O lider dos bandidos podia gargalhar, lamber o rosto do personagem e dizer, "Gosto de heróis rebeldes! Eles tem gosto de peru!". Tanta coisa, tantas possibilidades... mas ele preferiu punir.

Ninguém precisa pegar leve ao ponto do jogo não ter graça, mas nunca se esqueça que tratar bem principiantes é garantir o futuro do RPG.

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte
Leonel Caldela
Marcelo "Paladino" Cassaro

Colaboradores

Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Daniel Duran, Davide Di Benedetto, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marcela Alban, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Adams Pinto, Alina Maria, Enrico Tomasetti, Fred Benes, Ricardo Mango, Leonel Domingos, Sandro Zambi, Wellington Dias

Diagramação: J. M. Trevisan

Revisão: Vinicius Mendes

Extras

Edição do podcast: Adonias Marques

Fundo de tela: Ricardo Mango

HQ: Ricardo Mango

Mapa de batalha: Filipe Borin

Tokens: Odmir Fortes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
***Tormenta20* oficialmente no Roll20!**

6 Pergaminhos dos Leitores
Tá com dúvidas? Leia a tirinha desse mês!

10 Resenhas
Unsighted, Duna, Pathfinder: WotR.

13 Sir Holand
Temos que acumular.

14 Dicas de Mestre
A relação conturbada entre magia e ciência.

22 Duna vs. Fundação
Dois clássicos, muitas lições.

36 Toolbox
Aproveitando bem o histórico dos personagens jogadores.

44 Gazeta do Reinado
Uma aposta bem endinheirada!

46 Caverna do Saber
Dando um toque a mais nas raças de T20.

50 Monster Chefe
O Farrapo de Hongari vai estragar sua festa!

54 Conto
***Vanguarda*, por Remo Disconzi.**

68 Breves Jornadas
Uma maga desapareceu e vocês vão encontrá-la!

74 Ordem Paranormal
Os bastidores do novo RPG da Jambô!

82 Encontro Aleatório
Victor Lucky e a abertura de Fim dos Tempos!

86 Encontro Aleatório Bônus
Um depoimento pessoal de Jorge Valpaços.

90 Pequenas Aventuras
Bárbaros e necromantes.

92 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

96 Chefe de Fase
***Vermes da areia*, para *3D&T*, *T20* e M&M.**

100 Liga dos Defensores
Os diretores da Unipotência, de 3DeT Victory!

A CAPA

Gostaríamos muito de falar sobre o artista desta capa, mas quem quer que tenha deixado estes sinais desapareceu sem deixar rastro. O que se sabe é que a imagem ilustra bem o clima de mistério que você encontrará em **Ordem Paranormal**!

Tormenta20 pronto para invadir o mundo!

TORMENTA20 + ROLL20

É inegável que com o avanço da epidemia do Covid 19 veio também um verdadeiro boom de formas virtuais de se jogar RPG. Entre elas a mais popular sempre foi, sem dúvida, o Roll20.

Com opção de uso gratuito, baseado em um único site e acessível de qualquer computador, a plataforma dominou o espaço e cresceu como nunca.

A relação de *Tormenta* com o Roll20 vem de muito antes, entretanto. Desde os primórdios da *Guilda do Macaco*, passando por *Lágrimas da Dragoa Rainha* até o sucesso explosivo de *Fim dos Tempos*, a plataforma e o cenário favorito dos brasileiros sempre estiveram interligados. Agora essa união se tornará oficial.

Anunciada na Roll20Con 2021, a parceria entre Roll20 e Jambô renderá melhorias na ficha de personagem já existente, compendiums com material de jogo em português e a tão pedida tradução de *Tormenta20* para inglês.

"De acordo com os relatórios publicados no blog do próprio Roll20 de tempos em tempos, *Tormenta20* chegou ao Top 10 dos RPGs mais jogados no mundo na plataforma, com um crescimento de 45% no último período. Uma vitória total dos fãs, que se apaixonaram pelo sistema e continuaram suas campanhas online mesmo diante de todas as adversidades dos últimos anos", conta **Guilherme Dei Svaldi**.

"É um feito muito grande se considerarmos que T20 só existe em português enquanto os outros jogos foram publicados no mundo todo. Antes o décimo colocado era 'apenas' Star Wars!", complementa **J.M. Trevisan**.

O suporte gradual deve se estender por 2022 e além, trazendo o material básico e possivelmente mais algumas surpresas. Afinal, os jogadores de *Tormenta* merecem!

O bom, o mau e o juiz

Escrever RPG é como ir a um rodízio de comida exótica: a primeira mordida pode até ser difícil, mas dificilmente será a única. Essa máxima é comprovada agora que **Ramon Mineiro** (*Através das Trevas*) lança seu novo RPG, *O Som das Seis*, concentrado em faroeste.

Trata-se de um RPG tradicional, com um mestre de jogo (chamado de Juiz) arbitrando conflitos e criando desafios para serem superados pelos personagens dos jogadores. Muito simples, suas inspirações vão desde os quadrinhos de *Tex* até o videogame *Red Dead Redemption*. *O Som das Seis* está desbravando fronteiras no **Catarse**; a meta básica já foi atingida e a campanha ruma às metas extras.

Martelada de marmelo

O folclore brasileiro é extremamente rico, apresentando criaturas tão assustadoras e variadas quanto os grifos e dragões com os quais estamos mais acostumados na fantasia medieval.

Agora você vai ter ajuda para tirar esses seres do contexto "fofo" de obras da sua infância no *Bestiário do Folclore Brasileiro*. Aqui teremos mais de 60 novas criaturas e NPCs para *D&D*, *Pathfinder* e (claro) *Tormenta20*, inclusive com design do **Mestre PedroK** (*Skyfall*).

Os monstros do folclore brasileiro estão em campanha de financiamento coletivo no **Catarse**.

3, 2, 1...

Um dos animes mais queridos dos anos 90, *Cowboy Bebop* tem sido bastante popular nos últimos tempos graças ao seriado live-action da Netflix.

Juntando isso às novas dublagens do anime clássico de faroeste espacial temos o bastante para alvoroçar muitos fãs. Tão surpreendente quanto um caçador de recompensas, porém, chega o RPG oficial da obra-prima de **Shinichiro Watanabe** (*Samurai Champloo*).

A empresa francesa Don't Panic Games, já responsável por um card game de *Cowboy Bebop*, planeja lançar o jogo através de financiamento coletivo, pelo Kickstarter, em 2022. Não há previsão para versão em português.

Cace monstros, horários flexíveis

Para grande parte da sociedade, o capitalismo tardio é um pesadelo. Com o poder aquisitivo achatado e os empregos sucateados, conseguir dinheiro para comer pode ser uma aventura. A designer americana **Olivia Hill** (*Crônicas das Trevas*) encarou isso literalmente.

iHunt é um RPG baseado em um aplicativo para caçar monstros, semelhante ao Uber. A diferença é que, em vez de dar carona para adolescentes voltando da balada, você arrisca a própria vida caçando criaturas da noite.

Usando o sistema Fate e um visual de imagens manipuladas, *iHunt* chegou ao Brasil arrastando toda essa angústia millenial pelo **Catarse**.

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Impensáveis e indispensáveis apoiadores da Dragão Brasil, aqui falam o Paladino e Paladina. Nossa missão sagrada é responder suas mensagens e solucionar suas dúvidas sobre Tormenta20. Ok, podem ser quaisquer outras dúvidas, mas vocês só perguntam isso mesmo, então...

— Ué?! Primeira vez que você me apresenta também!

— Já me conformei que você não vai embora mesmo.

— Às vezes vou, mas vem outro(a) paladino(a) pior me substituir.

— Mas um motivo para você ficar por aqui.

— O senhor está muito animadinho, moço. O que andou aprontando?

Ferramenta de Cura

Olá Paladino e Paladina, tudo bem? Não sei se irão publicar isso na Dragão, mas não importa, eu precisava falar isso para vocês.

Conheci o mundo de Arton há cerca de 4 meses. Apesar de ter 30 anos, nunca joguei nem nunca vivenciei esse mundo tão maravilhoso, simplesmente por duas razões: meus amigos nunca jogaram nenhum tipo de RPG, e meu tempo desde de jovem sempre foi divido entre estudar e treinar. Era jogador de basquete, o que me proporcionou viagens, bons colégios e excelentes oportunidades.

Por isso, diversões como RPG sempre ficaram de lado, mas sempre tive curiosidade de conhecer as histórias de mundos tão variados. Na verdade, hoje sei que sempre gostei dos universos criados pelos RPGs, só não sabia disso.

Pois bem, em março desse ano consegui finalizar meu doutorado em economia, mas isso deixou sequelas bastante graves. Assim que o doutorado acabou, eu não me sentia bem, estava super nervoso e não conseguia dormir. Procurei ajuda, fui diagnosticado com Transtorno de Ansiedade Crônica (TAC). Segundo o médico, é comum no doutorado. O mesmo me instruiu, entre outras coisas, a fazer algo que fosse do meu agrado, que me desse prazer, pois ajudaria a controlar o TAC.

Nesse momento lembrei do meu desejo de criança, de conhecer o mundo dos RPGs, e comecei a procurar sobre. Foi assim que, em junho, conheci o Tormenta20. Comecei a ler mais sobre Arton, comprei os livros, comprei o T20 e comecei a assistir mesas de Tormenta, principalmente do ***Leonel Caldela****, Fim dos Tempos. Me senti acolhido, não só pelo universo criado, mas por toda a comunidade — e finalmente estou participando da minha primeira mesa, eu e meu grupo estamos jogando Coração de Rubi. Tem sido uma experiência maravilhosa.*

Falei tudo isso simplesmente para dizer que o mundo criado e desenvolvido por todos vocês da Dragão e Jambô está me ajudando a controlar o TAC. Arton e todas as pessoas que o constroem, sejam jogadores ou escritores, permitiu que minha vida ficasse mais tranquila. Sempre que percebo estar ficando ansioso, ou nervoso por motivo nenhum, viajo para Arton, seja lendo os romances, seja estudando as regras do T20, seja conversando sobre. Não importa a forma, sempre consigo me acalmar, controlar toda a ansiedade.

Parabéns por todo o trabalho. Vocês não sabem o quão importantes são, como podem mudar a vida de uma pessoa. Seu universo pode literalmente ser uma ferramenta de cura. Obrigado por tudo.

Marcelo Roger dos Santos Reis

Bom Marcelo, sua mensagem não poderia deixar de ser publicada. Ela é muito importante, não apenas para nós, mas também para todos que buscam conforto e alívio para seus problemas diários. RPG não é apenas um passatempo nerd, não é apenas preencher fichas e rolar dados. RPG é sobre festejar com amigos, é sobre se divertir, aprender, celebrar, colaborar para atingir objetivos. É sobre coisas que nos fazem sentir bem.

Histórias como a sua sempre nos lembram que nosso trabalho é importante, nossa comunidade é importante, e todo o esforço para trazer mais praticantes ao hobby vale a pena. Por tudo isso, somos profundamente agradecidos.

— Paladino, sua máscara tá vazando.

— (Snif!) É a tubulação de água benta que instalei ontem.

— Toma um lenço aqui, seu tonto.

— Eca! Tá usado!

— EU TAMBÉM CHOREI, O QUE TEM?!

Boa Jornada

Olá, Paladino, Paladina, Paladine e todas suas outras versões do multiverso. Tenho duas dúvidas. se puderem me responder serei muito grato.

1) *A lista de devotos aceitos por Thwor, Deus dos Goblinoides, diz que qualquer humanoide pode ser seu devoto. Mas existem raças que pertencem ao outras classificações, como sílfide e suraggel (espíritos); e lefou, medusa e trog (monstros). Estes não podem ser tornar Duyshidakk e ser devotos de Thwor?*

2) *Por que, entre as raças consideradas monstros, apenas o lefou não recebe visão no escuro?*

Obrigado servos dos deuses benignos, e queria fazer aqui na nossa querida revista uma homenagem ao querido amigo **Matheus Maia**, *que em Arton respondia por Florence Nigthgale, Sir Goli Stormhoove, Namyriel, Alphose Van Halen e Shina de Cobra e nos deixou esse mês. Como devoto de Allihanna que era, espero que agora possa estar nos campos verdejantes, florestas tropicais ou nadando com os mamíferos aquáticos de Arbórea. Sentiremos muitas saudades.*

Sir Guardião, comandante das defesas do Castelo da Baronesa da Lama de Nova Malpetrim Lady Florence Nigthgale.

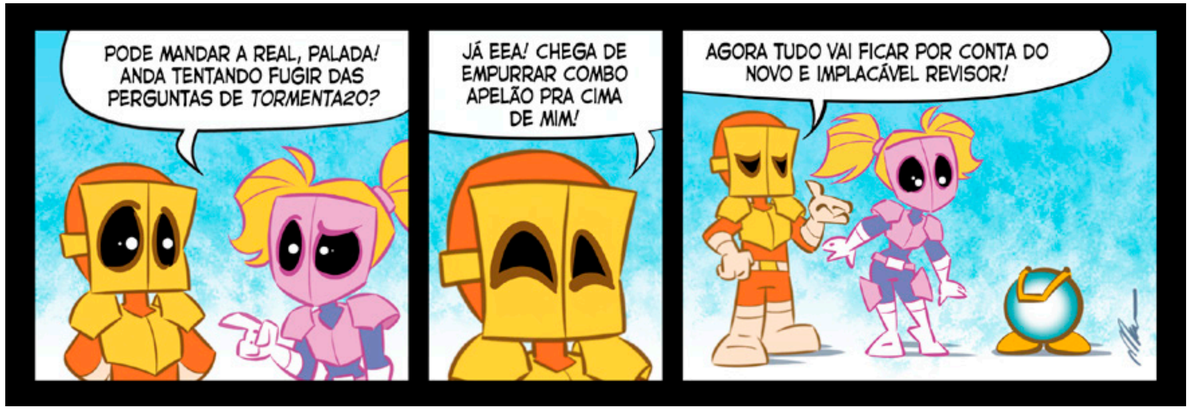
Uelerson Canto, professor & RPGista

Nossos sentimentos quanto a seu colega aventureiro, Uelerson. Que Matheus seja bem recebido nos Reinos dos Deuses e siga novas jornadas.

1) Bem observado. Embora o culto de Thwor seja bastante aberto àqueles que abraçam o modo de vida Duyshidakk, isso não significa aceitar todas as criaturas existentes. Assim, sendo tão distantes dos goblinoides, as raças que você menciona de fato não recebem poderes por se devotar a Thwor.

2) Porque ele pode adquirir visão no escuro com o poder Olhos Vermelhos.

— Veja lá o que vai dizer!



— Só queria também desejar boa jornada.

— Certo. Eu também.

Luz de Tenebra

Gostaria se saber ser um dia teremos uma magia semelhante a Cólera de Azgher apenas que, em vez de representar a luz de Azgher, represente a luz de Tenebra.

Railson Ferreira

Bom Railson. Será improvável existir uma magia "Luz de Tenebra", uma vez que a referida divindade é também conhecida como a Deusa das Trevas.

No entanto, embora traga o adversário Deus-Sol em seu nome, Cólera de Azgher é permitida a qualquer conjurador capaz de lançar magias divinas de 4° círculo — incluindo devotos de Tenebra, por mais estranho que pareça. Você pode inclusive pleitear com o mestre uma mudança cosmética no efeito da magia (mas sem vantagens extras no jogo, apelão), para que ela se adeque mais à sua deusa preferida. Portanto, pode usá-la sem (muito) medo.

— Espera, pode ser devoto de Tenebra e mesmo assim lançar a magia Luz de Azgher?! É isso mesmo?!

— Mas tem que ser de noite.

— Ah, entendi — NÃO, ISSO NÃO FAZ SENTIDO NENHUM!!

Banimento

Uma dúvida sincera sobre lefeu. A magia divina de 3° círculo Banimento funciona com eles? Sua descrição, pelo que entendi, diz que funciona em qualquer criatura nativa de outros planos de existência.

Railson Almeida dos Santos, Itaituba/PA

Bom raciocínio, Railson. A magia em geral funciona com esse propósito, e os lefeu realmente se originam de outro plano. No entanto, partes de Arton já foram tomadas pela Tormenta; este mundo não é mais considerado "não nativo" para eles, muitos até mesmo nascem aqui. Assim, não é possível bani-los dessa forma. A vitória contra os invasores será ainda mais complicada que isso.

— Banimento é tipo como moderar fórum?

— Vou te banir daqui, Paladina.

Volta Tormenta!

Saudações, nobres aventureiros e aventureiras.

Comecei recentemente a mestrar uma nova campanha de RPG com meus amigos, e queríamos jogar Tormenta20. Planejamos enfrentar a Tormenta em si e matar alguns lefeu. No entanto, foi um grande desafio para mim, pois boa parte das informações sobre a tempestade rubra se encontra em um manual que ficou desatualizado. Me dediquei a adaptar suas regras para o novo sistema, além de refazer fichas de lefeus e itens (além de criar uns novos). Então gostaria de saber: possuem alguma previsão para o lançamento daquele manual Área de Tormenta, agora para o novo sistema?

Evandro Vinícius

Saudações, Evandro. Como bem sabe, Tormenta existe há mais de vinte anos e tem milhares de páginas publicadas. Apesar de nosso empenho em fazê-lo o quanto antes, converter o material antigo para as regras atuais será algo gradual. Sua atitude para adaptar a partir dos acessórios TRPG, por agora, é o melhor a fazer.

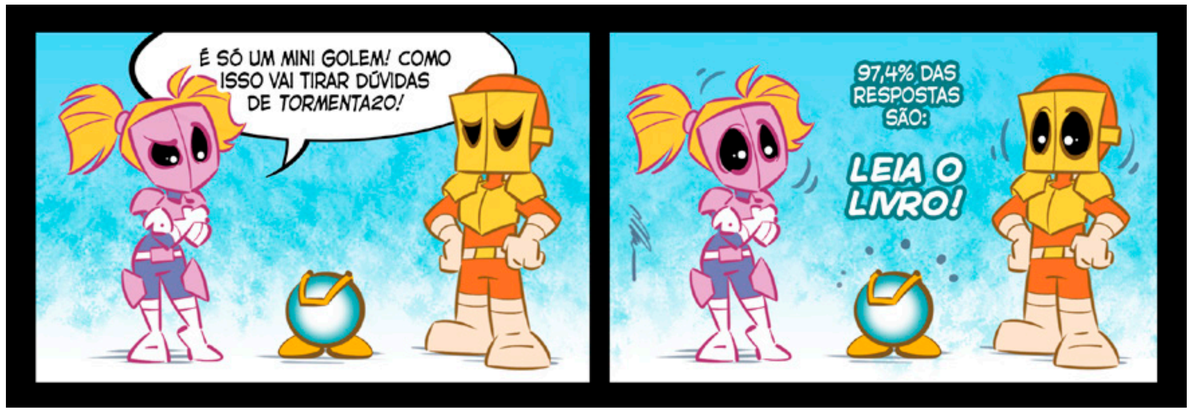
Não há, repito, não há nenhum plano para repetir nenhum acessório antigo simplesmente mudando suas regras. T20 é um novo jogo, apenas com produtos novos. Arton vem sendo reapresentado em outros formatos — por exemplo, *Ameaças de Arton* vai incluir fichas atualizadas de quase todos os lefeu vistos em *Área de Tormenta*. Outros assuntos do mesmo acessório devem voltar em títulos diferentes.

Claro, talvez isso mude. Se a comunidade quiser muito, algum grande favorito pode acabar fazendo seu retorno triunfal. Mas, como disse, não existem planos para republicar nenhum acessório antigo no futuro próximo.

— Bom mesmo que certas coisas fiquem esquecidas!

— Tá falando de Quatro Braços, né?

— Vai levar quatro bifas se voltar a tocar nesse assunto!!!



LENDAS LENDÁRIAS

Vento Furtivo

Tormenta20. A druida e o bárbaro faziam vigília à noite no acampamento, quando um barulho chama a atenção dos dois.

— Relaxa, é só o vento — diz a druida, tentando tranquilizar o amigo.

— Não é não — retruca o bárbaro. — O vento é invisível, ele não faz barulho!

— É o quê?! — A druida indaga, confusa.

— O vento é invisível, oras! — Explica o sábio bárbaro. — O mago me ensinou, quem é invisível é muito furtivo. E o caçador me ensinou, quem é muito furtivo, não faz barulho. Então o vento não faz barulho, porque é invisível.

E uma gangue de bandidos atacou o acampamento desavisado, quase causando TPK.

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • • • • • •

Enquanto estávamos começando a sessão, falávamos da discussão entre a ladina meia-elfa do grupo (Aghata) e sua mãe (Mia), então uma jogadora (que estava preparando algo na frigideira) teve uma epifania e fez aquela cara de eureca:

— Gente, agora eu entendi tudo! Aghata Mia! A gata mia!!

Matheus Ulisses Xenofonte

UNSIGHTED

Os crimes da humanidade

Em *Unsighted*, jogo do estúdio independente brasileiro PixelPunk, o velho tema da revolta das máquinas contra a humanidade é revisitado — mas aqui, os seres humanos são os vilões.

Após a queda de um meteoro liberar uma substância misteriosa que deu consciência às máquinas, uma guerra se iniciou entre os dois lados. No papel de Alma, uma androide que desperta sem memória em um laboratório, você deve explorar o mundo de Arcadia e salvar seus companheiros robôs antes que a substância do meteoro se esgote e todos se tornem máquinas descontroladas, os *unsighted* de que fala o título.

Este não é um jogo muito carregado na narrativa, mesmo que ela seja envolvente e intrigante quando posta em primeiro plano, com lindas cenas de animação em *pixel art* que não devem nada a jogos de maior orçamento. Há um grupo de personagens diverso e carismático, e uma trama que, através da fantasia, questiona nossa própria sociedade e como ela trata grupos marginalizados.

O grosso da experiência se dará explorando o mundo de Arcadia, enfrentando robôs descontrolados e buscando tesouros e equipamentos que o ajudem a seguir adiante na aventura. Trata-se essencialmente de um RPG de ação em 8-bits, lembrando os clássicos *The Legend o Zelda*, porém com um vasto mapa interconectado ao estilo *metroidvania*, e um sistema de combate que valoriza a precisão e pune erros, ao estilo *Souls*.

Se isso parece uma grande salada de gêneros, o resultado final esbanja personalidade e é muito divertido. O game brilha nos combates com chefes, sempre surpreendentes e desafiadores; e principalmente nos quebra-cabeças e na forma como premia a exploração e o uso criativo das armas e equipamentos para avançar no mapa.

O único ponto um pouco frustrante é quando você é forlado a correr por essa exploração, uma vez que a protagonista e todos os NPCs possuem um relógio contando as horas que possuem até desligarem-se e tornarem-se *unsighted*. Por um lado, isso tráz uma certa urgência, fazendo-o entender que há algo a perder quando você falha, e há uma sensação muito bem construída de risco e tensão que torna toda a experiência mais única.

Mas também parece ir contra a ênfase em explorar livremente e descobrir caminhos de um *metroidvania*, e pode se tornar um pequeno gatilho de ansiedade quando você está preso em um quebra-cabeça sem saber como avançar. Há, é claro, formas de aumentar o tempo disponível através de um item especial, e felizmente uma das opções de dificuldade oferece ajustes de acessibilidade, em que você pode tornar a busca menos apressada sem que isso afete os combates e o desafio do jogo em geral.

No fim, parece algo pequeno, que pouco afeta a qualidade do jogo como um todo. *Unsighted* é uma pequena pérola, um jogo envolvente e criativo, que mostra bem o potencial que existe nos desenvolvedores brasileiros.

BRUNO SCHLATTER

DUNA (2021)

Leia o livro

As telas acabam de ganhar outra versão desse clássico da ficção-científica literária sobre um nobre exilado em um planeta deserto e... Esperem um pouco, sobre o que é o livro mesmo?

Talvez essa tenha sido a pergunta não-feita em todas as adaptações de *Duna*. Dei o braço a torcer e embarquei na leitura do calhamaço original, um monumento de papel publicado por **Frank Herbert** em 1965. O tomo justifica sua fama: com um enredo engenhoso, construção de universo magistral, cenas e personagens memoráveis, é fácil entender o apelo.

Os editores que recusaram o trabalho do escritor, porém, não estavam errados. É uma narrativa descomprimida. É fácil patinar pela trama e não perceber sobre o que de fato é. Em um romance, contudo, se a prosa é boa, podemos mergulhar e seguir no nosso próprio ritmo, sem prejuízo. Em um filme, cada segundo conta. Não entendam mal. **Denis Villeneuve** fez um trabalho competente e sensorialmente fascinante no seu longa. Tem qualidade, mas é chato e vazio. Um álbum de metal progressivo em forma de cinema.

Duna ganha vida e explode na tela, com planos acachapantes, efeitos especiais de ponta, elenco estelar e direção de arte nababesca. Porém, tal qual a quase ópera-psicodélica de **David Lynch**, ou a lendária adaptação proposta por **Alejandro Jodorowsky** (com quatorze horas, onde o planeta se tornava um messias-vivo e saía voando pela galáxia no final), o filme não capta o importante. No caso de Villeneuve, por tentar respeitar demais a sequência de eventos.

O livro *Duna* é sobre várias coisas, mas é principalmente sobre o perigo dos líderes carismáticos e da figura do herói. E como menciona **Tim O'Reilly** no ensaio ***Frank Herbert* (1981)**, é impossível não interpretá-lo como uma resposta à obra *Fundação* (1951) de **Isaac Asimov**, com Bene Gesserit e Mentats contrapondo psiônicos e psicohistoriadores e mostrando uma visão própria de um império galáctico em declínio. *Duna* desconstrói o arquétipo do *homem competente*, tão difundido na chamada "era dourada da ficção científica". Ninguém está certo. Todos que acreditam ter as respostas não as têm. Gestos heróicos são belos e fúteis. O salvador messiânico branco é uma construção política e Paul Atreides acaba se tornando um escravo do seu papel, e da sua habilidade profética.

As ideias do livro não são perfeitas. Hoje, a visão de que a única coisa que o oprimido pode fazer ao tomar o poder é trazer uma opressão ainda pior soa como uma parábola conservadora cansada. Algo que poderia ser reimaginado.

Mas com quase três horas o filme diz nada. Villeneuve foca em momentos contemplativos, e o que realmente interessa — se veremos — está na segunda parte! O filme acerta em dar vida à ambientação. Seu pecado é diluir o material base, e desperdiçar sua chance de potencializá-lo.

DAVIDE DI BENEDETTO

PATHFINDER: WotR

Descendo o pau em demônios (em outro RPG)

Tenho uma verdade absoluta na minha vida quando se trata de games: se um RPG do tipo isométrico é lançado, os famosos CRPG (ou Classic Role Playing Games), eu compro.

É uma herança carinhosa dos tempos de *Baldur's Gate* 1 e 2, e de *Planescape: Torment* (e do *Dragon Age* original, por que não?). Histórias cheias de reviravoltas, combates estratégicos e NPCs carismáticos são ingredientes que nunca podem faltar neste gênero que teve seu grande ressurgimento com *Divinity: Original Sin* e *Pillars of Eternity*.

Pathfinder: Wrath of the Righteous (um nomezinho desgracento que a gente vai abreviar daqui para frente) segue as tradições não escritas à risca, e por isso agrada muito.

Como seu predecessor (cujo enredo não é relacionado), *Kingmaker*, *WotR* é uma adaptação não só da primeira edição do RPG de mesa *Pathfinder*, mas também de uma série de aventuras publicadas. Ambas fazem parte da série *Adventure Path*, campanhas contidas em um único livro, capazes de levar seu personagem do nível 1 ao 20. Eles chegaram primeiro, **mas onde foi que você viu isso recentemente?**

Em *WotR* a história não demora muito a dar as caras: seu personagem chega ferido a uma feira em uma grande cidade até que ela é atacada por um exército de demônios vindos de uma fenda na realidade. Aos trancos e barrancos, você se junta a um grupo de heróis e acaba envolvido na disputa entre cruzados e demônios de uma maneira mais profunda do que esperava.

Ao menos até onde joguei por enquanto (cerca de 20 horas), um dos grandes diferenciais é o cenário: ao invés de vilas cheias de vida, seus arredores e missões tradicionais, uma cidade devastada e uma estalagem que serve como último refúgio aos de boa índole. E a ameaça de um novo ataque é sempre constante.

Todos os NPCs que encontrei são interessantes e trazem tons de cinza muito bem-vindos a uma história teoricamente muito maniqueísta: da elfa quase morta pelas mãos dos cruzados, à pesquisadora que abre mão de aprender o nome de um companheiro para que sua mente tenha espaço para informações mais úteis.

Mas *Wrath of the Righteous* brilha de verdade é em sua praticidade e na boa vontade com principiantes. *Pathfinder* é um jogo pesado, cheio de classes, sinergias, regras e detalhes, uma evolução digna da tradição erguida por D&D. O game leva isso em conta e explica tudo de forma natural, em tutoriais detalhados que surgem de acordo com o contexto. Dificilmente é preciso mudar de página para ter esclarecida uma dúvida pertinente para a ação atual ou combate. É um nível de assistência que deveria se tornar padrão em jogos do gênero, e torna prazeirosa uma experiência que poderia ser traumática de outro modo.

Se você gosta do gênero, não pense duas vezes.

J.M. TREVISAN

Quando ciência e magia são inimigas, e quando são a mesma coisa!

Aço e Arcano

Arcane: espetáculo de animação na Netflix!

DICAS DE MESTRE

1 Quando um cientista distinto e experiente diz que algo é possível, é quase certeza que tem razão. Quando ele diz que algo é impossível, ele está muito provavelmente errado.

2 O único caminho para desvendar os limites do possível é aventurar-se um pouco além dele, adentrando o impossível.

3 Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

As Leis de Clarke foram formuladas pelo escritor de ficção científica britânico Arthur C. Clarke — autor de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, *Encontro com Rama* e muitas outras obras. Eu sei, são citações batidas quando o assunto é ciência x magia. Mesmo assim, me vejo forçado a começar esta coluna com elas, com destaque para a terceira.

Todo jogador de *Tormenta* que teve contato com qualquer de seus livros básicos na última década encontrou ali a seguinte declaração: *magia é comum e ciência é esquisita*. Em Arton, mágica é praticada abertamente. É considerada benigna e confiável, um presente dos deuses, ao alcance de qualquer estudante ou devoto dedicado — mas cuja real maestria é alcançada por poucos, apenas pelos maiores arquimagos e sumo-sacerdotes. Estes se tornam alvos de inigualável respeito, são celebridades, ícones, até mesmo quando vilões.

Enquanto isso, ciência e tecnologia avançadas são algo obscuro, perigoso, clandestino. São crendice supersticiosa, coisa de ingênuos ou dementes. Apenas os excêntricos e imprudentes sabem como funciona. São prática demoníaca — de fato, neste mundo, a pólvora comum é ofertada por demônios. Armas de fogo são artefatos malditos. Balões de ar quente e outros veículos voadores são fabricados e operados por goblins, um dos povos mais estigmatizados e rejeitados deste mundo. Tudo que imita efeitos de magia, mas não é magia, desperta desconfiança.

Existem focos isolados de ciência em Arton. Existe uma escola médica, o Colégio Real de Salistick, onde se estuda e pratica medicina sem recorrer às curas divinas dos clérigos. Existem forjadores de pistolas na cidade fora-da-lei de Smokestone. Existe Lorde Niebling, o único gnomo de Arton,

gênio inventor responsável por obras pontuais — como instalações de ancoragem para a cidade voadora de Vectora. São exceções que confirmam a regra.

O fato de avanços técnicos existirem abre caminhos, abre possibilidades que todo jogador esperto tentará explorar: *Mestre, sou inventor, posso fazer dinamite e explodir tudo? Mestre, posso inventar a penicilina e ficar rico? Mestre, posso colocar uns goblins em uma linha de montagem para fabricar tênis com meu rosto estampado?*

Então é melhor você, mestre, conhecer um pouco mais sobre essa relação complicada, mas divertida.

Para tempos civilizados

Você já deve imaginar, Arton está longe de ser o primeiro mundo ficcional em que magia e ciência convivem.

Star Wars deve ser o exemplo mais óbvio. Um universo de raças alienígenas, viagens espaciais e pistolas de raios, mas com uma vasta ordem de cavaleiros com poderes mágicos — exatamente de que se trata a Força, mesmo que a palavra "magia" seja usada pouquíssimas vezes para descrever. O sabre de luz, item mais icônico na saga, é a perfeita fusão de tecnologia e magia. Combinação do arcaico (espada) e futurista (laser). Mesmo com toda a superciência ao redor, este artefato pode ser fabricado somente pelos Jedi e Sith usando o raro e misterioso cristal kyber, descrito como "conectado com a Força". Responda se não é igual à fabricação de armas mágicas em RPGs de fantasia: apenas grandes conjuradores podem fazê-lo, usando materiais exóticos.

Na obra de **George Lucas**, ciência e magia se abraçam por completo. O universo é primariamente tecnológico, com pequenos — mas importantes — focos de magia. Adeptos da Força são incomuns, mas não temidos ou perseguidos (Jedi e Sith são casos especiais). Mas em outras histórias essa relação não é tão harmoniosa.

Pulando para um exemplo bem atual, *Arcane* — recente e excelente animação da Netflix baseada no jogo *League of Legends* — apresenta magia como algo muito perigoso, que teria causado tragédias no passado, sendo que até mesmo estudá-la é proibido. Grande problema para o jovem Jayce Talis, estudante da Academia de Piltover. Quando criança, ele e a mãe teriam sido salvos por um mago poderoso (possivelmente Ryze). Esse incidente marcante o levaria a perseguir formas de praticar magia por meios científicos, conduzindo experiências clandestinas na academia. Mas vamos parar por aqui, a série ainda está em andamento e falar mais seria spoiler.

Yrth, cenário de *GURPS Fantasy* que chegou a ser publicado no Brasil, tinha dicotomia parecida — mas oposta. Este é um mundo de alta magia, tão poderosa que um antigo ritual élfico destinado a banir os orcs saiu errado, conjurando raças e regiões inteiras de outros mundos (e ainda houve quem chamasse *Tormenta* de "mundo colcha-de-retalhos", vai entender). Essa invocação global é tema principal do cenário, hoje chamado *GURPS Banestorm*. Mais próximo do gênero *dark fantasy*, aqui os praticantes de ciência e engenharia é que são caçados, de forma muito mais brutal que em *Tormenta*.

Nos vários mundos de *Dungeons & Dragons*, magia quase sempre tem o mesmo papel padrão visto em *Greyhawk*, *Forgotten Realms*, *Dragonlance* e outros. Mas é curioso que os mundos mais ousados sejam aqueles em que a mágica tem abordagens diferentes. No clássico *Dark Sun*, com sua pegada ecológica, o uso irresponsável da magia transformou o planeta em deserto árido. E em *Eberron*, vencedor de um concurso entre jogadores, houve uma tentativa de emular *Final Fantasy*: magia é tão corriqueira que até ferreiros e artesãos comuns a utilizam, existindo trens e aeronaves movidas por mágica, assim como exércitos de golens vivos produzidos em escala industrial. Um cenário com boas ideias mas, infelizmente, mecânicas fracas.

Por falar em *Final Fantasy*, quem acompanha os games, sabe. Sempre houve elementos futuristas pontuais (como as *airships*), mas apenas os primeiros títulos eram mais focados em magia. FFVI mudou isso, trouxe uma ambientação industrial steampunk, com maquinaria industrial, veículos pesados e estradas de ferro. Logo mais, o revolucionário FFVII foi além e virou cyberpunk, completo com a supermetrópole Midgar, o grupo terrorista AVALANCHE, e a corporação Shinra governando tudo. Vilas medievais, só horas mais tarde, quando deixamos a capital (e nem aparecem na primeira parte do remake). E magia, mesmo, havia bem pouca; matérias para equipar e olhe lá.

Quanto ao vindouro *3DeT Victory*, o mundo de Era das Arcas também mistura mágica e ciência — não poderia ser diferente em uma Terra moderna que recebe seres mágicos. Jazidas de materiais fantásticos trazidos pela Convergência, bem como a obtenção de artefatos aliens e tesouros mágicos nas Arcas, impulsionam tecnologia e indústria. Airships e veículos pessoais voadores são comuns. Grandes cidades dispõem de estações de teletransporte. Gemas contendo elementais (que a ciência atual ainda não sabe se tratar de seres vivos) substituem o lítio como baterias, fornecendo energia limpa e quase ilimitada. Ainda, a combinação de magia e superciência leva ao aparecimento de supers.

"Eu inventei meu próprio fluido de teia! Qual a sua desculpa?"

Lançadores de teia

Você viu aqui mesmo, em *Dicas de Mestre*, o documento chamado *Guia de Estilo Tormenta20* — também conhecido como *20 Regras para Autores de Tormenta*.

Uma dessas regras trata de anacronismos. Como coisas do mundo moderno podem (ou não) aparecer em títulos Tormenta. Não vou repetir tudo (está na DB 165), mas eis um resumo:

Embora descrito como "fantasia medieval", Tormenta obviamente não contém apenas elementos da Idade Média europeia. Salvo exceções, em termos gerais, Arton é um mundo medieval na tradição da espada & feitiçaria, com desenvolvimento apenas um pouco superior à Idade Média histórica.

Muitos leitores tendem a acreditar que, se um novo recurso ou invento surge em algum lugar, pode ser rapidamente replicado e implementado no mundo inteiro, mudando-o por completo, como na vida real. Mas Arton não é assim.

Magia pode emular e até superar tecnologias modernas, mas está disponível apenas para certos personagens ou culturas. Não há milagres de cura suficientes para salvar populações de pragas. Não há voo ou teletransporte em escala continental para revolucionar os transportes.

Existem ciência e tecnologia em Arton, mas não funcionam como na vida real. Inventores podem produzir engenhocas miraculosas, mas utilizáveis apenas por eles próprios ou um pequeno grupo de aliados. Seus inventos devem ser encarados como magias, técnicas especiais ou superpoderes: podem ser ensinados a um pupilo talentoso, mas não copiados ou reproduzidos livremente. Da mesma forma, golens não são robôs ou aparelhos: cada golem é uma obra-prima única, não há como produzi-los em fábricas para que substituam a mão-de-obra humana.

Como se vê, é uma reversão intencional da vida real. Aqui, na Terra, ciência é confiável e magia é superstição. A maioria de nós confia mais em tecnologia que em misticismo. Alguns negam a ciência, sendo apenas engraçados como os terraplanistas (esses só merecem nossa zombaria) ou perigosos como os anti-vacina (esses, nem vou dizer o que merecem).

Claro, em Arton a ciência funciona. A diferença é que não funciona da mesma forma todas as vezes — algo vital quando se deseja repetir um experimento. Existem leis naturais como as nossas, mas estão sujeitas à vontade de divin-

dades extravagantes. Métodos científicos só valem quando os deuses acham conveniente. Seja honesto, você acha que a luz elétrica pode ser inventada se Tenebra estiver olhando?

Assim, existe tecnologia em Arton (embora muitos esqueçam, espadas e armaduras são tecnologia). Mas tecnologia avançada é rara, dominada por poucos excêntricos — membros da classe inventor. Suas engenhocas driblam a imprevisibilidade caótica da ciência. Como no mundo moderno, podem reproduzir efeitos mágicos; podem curar, consertar, transportar, destruir. Mas, diferente do mundo moderno, não podem ser fabricadas com facilidade, nem em quantidades que afetem o mundo.

Isso pode não fazer muito sentido, é verdade. Nos quadrinhos, o Homem-Aranha inventou seu próprio fluido de teia — um avanço técnico fabuloso que poderia mudar o mundo, mas apenas ele utiliza. Vários roteiristas tentaram justificar, sem muito sucesso. *"Isso dissolve em uma hora, então não serve pra nada!"* disse um cientista industrial certa vez, quando Peter Parker tentou vender a fórmula em uma história de **John Byrne**. Ele pode ter sido um dos maiores nomes dos comics, mas naquela vez pisou na bola muito feio. Aposto que você consegue imaginar dúzias de aplicações para um superadesivo temporário na construção civil, engenharia, medicina, mil outros campos.

(Suspeito que outros roteiros tenham trazido explicações melhores, mas não leio Marvel há algum tempo. Se quiser mandar lá nos Pergaminhos, ficarei agradecido.)

Vários outros super-heróis inventores produzem milagres técnicos, mas nem por isso o mundo parece diferente. A armadura do Homem-de-Ferro não equipa forças de segurança. A miniaturização do Homem-Formiga não encolhe cargas da China para facilitar o transporte marítimo, poupando e até salvando vidas. Os superveículos espaciais do Quarteto Fantástico não resultam em colônias humanas no Sistema Solar. *"Perigoso demais para deixar outros usarem!"* é o que muitos roteiros alegam. O mesmo já foi dito sobre os automóveis, e isso quando não ultrapassavam 10km/h!

Não, não faz sentido nenhum, mas funciona dentro do gênero. Serve para tornar supers — e inventores — ainda mais especiais. O mesmo vale para Arton. Lançadores de teia e engenhocas que lançam a magia Teia são a mesmíssima coisa. Engenhocas de inventor servem apenas para ele, funcionam apenas para ele. Pode-se aprender e imitar, da mesma forma que magia (ou seja, com avanço de nível). Mas

Talude e Vectorius discordam em tudo e nunca toparam posar juntos. Esses ai são sósias!

não se pode enfileirar os tais goblins na linha de montagem para fabricar e vender poções na lojinha.

Isso leva a outra questão: sendo poderes e itens mágicos algo tão incomum, tão especial, eles deveriam ser banalizados? Um aventureiro deveria ter um monte deles, comprados com dinheiro no bazar da aldeia? Você já sabe a resposta, mas vamos analisar assim mesmo.

Podando a árvore

Tormenta nasceu como um mundo de D&D, um cenário que utilizava suas regras padrão, seus livros básicos. Que tinha suas qualidades, mas também seus problemas.

Todo RPGista veterano (aliás, você já pode ser considerado "veterano" se aprendeu a jogar sem assistir *streams*) já ouviu falar do infame "efeito árvore de natal". É sobre como um personagem de D&D precisa estar cheio de penduricalhos mágicos para ser equilibrado. Em níveis médios e altos, um personagem totalmente sem itens mágicos é 25% mais fraco que outro com itens normais para seu nível.

E não basta que sejam quaisquer itens aleatórios (como seria esperado encontrar em campanha), mas sim itens bem selecionados. Que aumentem ataque, dano, classe de armadura, resistências e habilidades principais de forma uniforme. Ou seja, um guerreiro de 10º nível que gastou todas as suas 49.000 peças de ouro (dinheiro padrão para seu nível) com botas de teletransporte ainda estaria em imensa desvantagem comparado a outro que variou suas compras.

Isso vai contra as próprias histórias de fantasia que inspiram o jogo. Cada item mágico deveria ser especial, importante — não apenas mais um acessório. Pense em *Caverna do Dragão*; cada jovem tinha um único item mágico poderoso. Imagine que chato seria se, em vez disso, fossem quatro ou cinco itens fracos? Infelizmente, um personagem padrão equilibrado de D&D tinha que ser assim.

Então, desde seu início, *Tormenta* buscaria diminuir a quantidade de itens mágicos no mundo. Essa redução seria sutil, citada em uma única frase de *Tormenta* 1ª edição (DB 50), página 71, coluna lateral: *"Em Arton, itens mágicos são mais raros que na maioria dos mundos de AD&D."*

Apesar dessa menção, não havia efeito prático em regras. Mais tarde, quando Arton se libertou de D&D para renascer como *Tormenta RPG*, essa decisão foi levada e explicada ao público com um FAQ. Algumas questões são reproduzidas a seguir:

Mas em Tormenta temos Vectorius e Salini Alan como grandes comerciantes de itens mágicos. São apenas dois NPCs comerciando itens mágicos em um Reinado com a mesma extensão territorial do Brasil. Se duas pessoas decidem ensinar idioma klingon, seria isso suficiente para aumentar a porcentagem de fluentes em klingon no país inteiro? Com certeza não.

Mas e Wynlla, o Reino da Magia? Diz ali que sua economia é baseada na fabricação de itens mágicos. Mas não de uma forma que afete o cenário inteiro. Wynlla é um dos menores países do Reinado, com 80 mil habitantes. Isso equivale a apenas três metrópoles, ou sete cidades grandes, ou dezesseis cidades pequenas.

Supondo que grande parte da população faça refeições padrão (3 peças de prata/dia) e durma em alojamentos padrão (5 PP/noite), a venda de uma única vingadora sagrada sustentaria uma cidade inteira por um mês! Ou seja, o reino sobrevive muito bem exportando apenas algumas dúzias de itens por ano.

E a Academia Arcana? Não ensina a fabricar itens mágicos? Não. Pode consultar a antiga revista *Tormenta* #3 ou o acessório *Academia Arcana*. Você não vai encontrar, no mapa, nenhum lugar reservado à fabricação de itens mágicos. E entre os professores sêniores, nenhum que ensine essa matéria.

Os professores da Academia não sabem fazer itens mágicos? Provavelmente sabem. Apenas não faz parte da política da instituição.

Talude, e a Academia Arcana, divulgam a prática da magia atendendo ao desejo de Wynna. Divulgam a prática da magia. Fazer itens mágicos não é praticar magia — muito pelo contrário, é permitir o uso de magia por não-praticantes. Então é natural que a Academia não ensine a técnica, preferindo que as pessoas aprendam a conjurar por seus próprios meios.

Apesar disso, não existe no cenário nenhuma restrição ou proibição contra a fabricação de itens. Existe apenas mais dificuldade de acesso a eles.

Se Arton tem menos itens mágicos, por que nunca notei? Por várias razões. A maior delas, é que nunca existiu uma mecânica para determinar isso. Era apenas uma curiosidade mencionada muito ocasionalmente, não uma norma real (por isso boa parte dos NPCs tem quantidade de itens normal para seu nível).

Outra razão é que Arton tem menos itens, mas não TÃO menos. Não é 50%, nem 75% (está mais para 80% do normal). Achar uma espada +3 em uma masmorra não é algo extraordinariamente raro, mas só acontece 4 níveis acima do que você espera em D&D padrão. Isso é algo que a parte narrativa do cenário não explica.

Revolução em T20

Como você pode ter percebido, essas decisões tomadas em 2009 para TRPG avançaram ainda mais em *Tormenta20*. Se antes a árvore de natal apenas recebeu uma leve poda, agora virou um bonsai.

Foi resolvido que a importância dos itens mágicos seria ainda maior. Seriam ainda mais raros e caros. Personagens iniciantes quase nunca podem obtê-los — e mais tarde, quando os conseguem, não podem acumular muitos.

Com esse objetivo, T20 trouxe várias mudanças pesadas:

• A quantidade máxima de itens mágicos que um personagem pode equipar é menor. Quaisquer armas que puder empunhar, mais três itens entre armaduras, escudos e acessórios. (Em comparação, um personagem de D&D tem mais de 10 "slots" para equipar itens mágicos.)

• Bônus de itens mágicos não se acumulam. Em antigas versões era possível, por exemplo, usar diferentes itens com bônus na Classe de Armadura (atual Defesa) e receber seus benefícios totais. Hoje não.

• Não existem mais itens mágicos "fracos". Embora sejam classificados em menores, médios e maiores, mesmo um item "menor" é mais forte que os itens fracos de edições antigas. Não há espadas e armaduras mágicas +1. O encanto de ataque e dano mais fraco (uma arma mágica formidável) é +2; o encanto de defesa mais fraco (armadura ou escudo defensor) também é +2.

• De forma proporcional ao poder, o preço também aumenta. A arma mágica mais fraca (um item menor com um único encantamento) custa +10 mil Tibares. Esse é todo o dinheiro inicial para um personagem de 9° nível. Ou seja, você pode passar metade da campanha sem sentir o cheirinho de um item mágico!

Dentro da ambientação, o escasseamento de objetos encantados teria ocorrido após a Investida de Arsenal, quando o sumo-sacerdote da guerra avançou contra o Reinado com seu robô — aham, golem gigante. Durante décadas o vilão já vinha pilhando os tesouros mágicos de Arton. Mais tarde, o esforço conjunto dos reinos levou legiões de aventureiros a caçar itens que dariam força a outro construto imenso. (Não, Wynlla não consegue reabastecer o mundo, deixe de ser teimoso!)

A esta altura você entendeu que, se antes achar um anel +1 era banal, ninharia (imperdoável em qualquer boa história de espada e magia), em T20 todo item mágico é um tesouro incrível. Conseguir sua posse torna-se uma conquista estupenda, um evento muito mais dramático.

Agora perceba, também, como essa decisão mudou outra coisa importante do cenário. Em *Tormenta20* existem os itens superiores, herança do antigo acessório *Manual do Combate*. São mundanos, não mágicos, mas com qualidades especiais. Preenchem o vácuo de poder criado em níveis baixos, sendo mais acessíveis a heróis iniciantes — são as "novas armas +1". São valiosos e cobiçados, mas longe da fortuna e glamour dos itens mágicos. Ainda, podem ser fabricados por personagens jogadores; são domínio do inventor.

Entende o que isso quer dizer? Nos patamares de campanha mais baixos, houve uma substituição de magia por tecnologia. Mais ainda, as duas ocupam o mesmo papel, têm a mesma função. Itens superiores ou mágicos. Engenhocas ou magias.

• • • • • • • • • • •

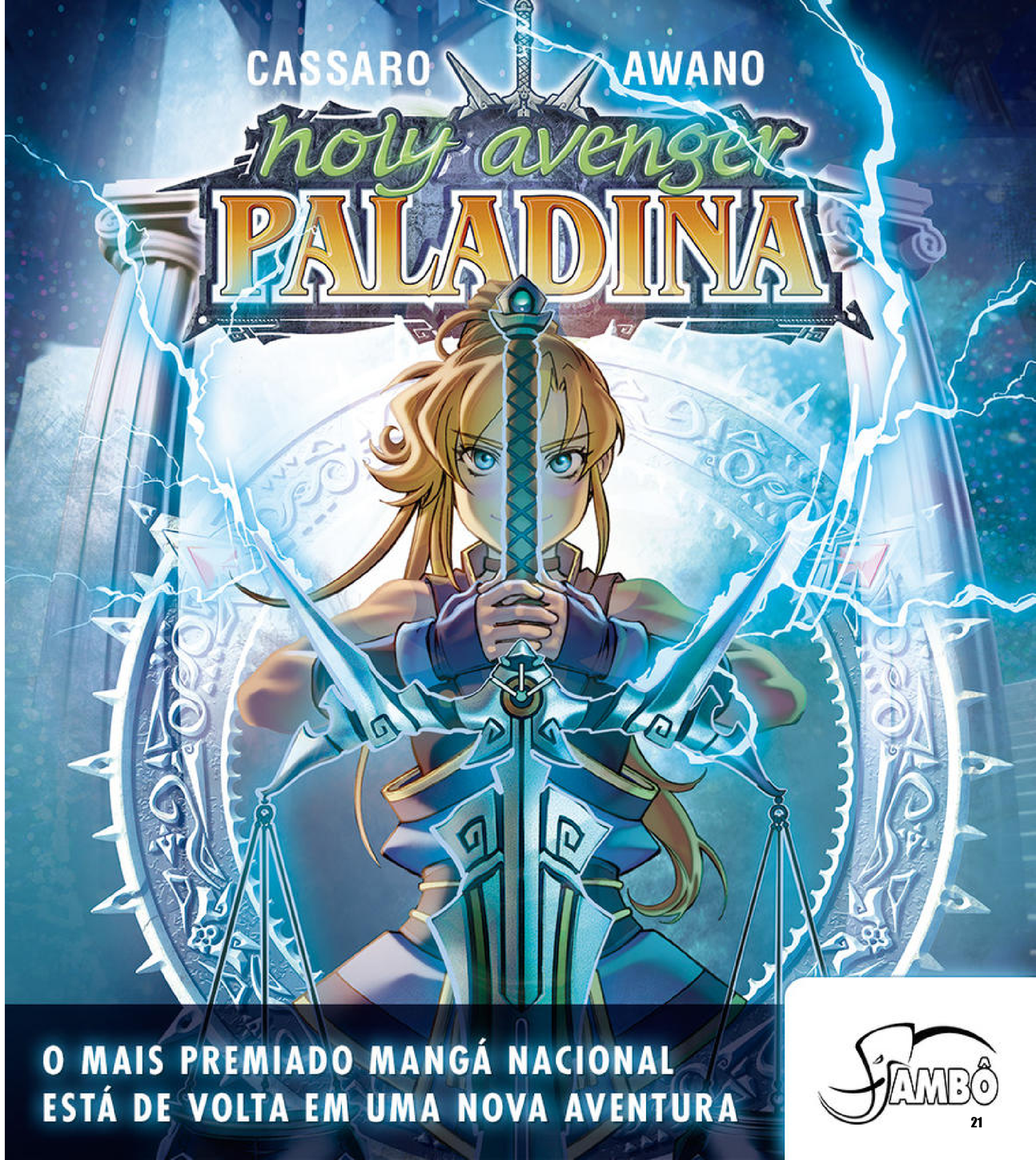
A transformação de Arton em um cenário mais "tecnológico", com toques steampunk e até um pouco cyberpunk, também aparece em outros pontos de T20. Como já vinha acontecendo nos últimos anos.

Alguns setores da tecnologia "pura" (sobretudo armas de pólvora) ainda são temidos e evitados. No entanto, tecnologia que também envolve mágica — tecnomagia? — é aceita, e cada vez mais empregada. Golens são raça jogável. O Kishinauros e o Coridrian lutaram uma batalha de gigantes de aço. A Supremacia Purista usou imensas máquinas de guerra em seu ataque contra o Reinado. Grandes heróis cruzam o vazio entre os mundos em navios mágicos, como visto nas *streams A Guilda do Macaco* e *Fim dos Tempos*.

A tecnologia vem avançando, mas em direções bizarras. Nunca deixa de ser estranha e fantástica. Não torna Arton parecido com a Terra: torna-o ainda mais diferente.

Magia é comum e ciência é esquisita.

MARCELO CASSARO



ADAPTAÇÃO

por

Davide Di Benedetto

DUNA VS. FUNDAÇÃO

Os ensinamentos de duas das maiores sagas de ficção científica

ADAPTAÇÃO

O que as séries de livros *Fundação* de Isaac Asimov e Duna de Frank Herbert têm em comum? Talvez essa não seja a pergunta correta, pois o importante não é só como essas obras continuam uma mesma tradição literária e sim como abordam os mesmos temas de maneira diferente.

Cada autor, ao seu modo, trabalhou a criação de ficções com universos vastos, esparramados por páginas e páginas, sobre a queda de impérios, intrigas políticas, superpoderes proféticos e a figura do herói — imbuídos pelos valores de sua época, e de seu país de origem, os Estados Unidos.

É o que vamos analisar um pouco nesta matéria, aprendendo novos truques com dois velhos precursores da literatura fantástica contemporânea.

Aviso: a matéria contém discussões das tramas de obras citadas durante o texto, então esteja avisado sobre SPOILERS!

Fundação

Fundação, publicado em Maio de 1942 na revista *Astounding Science Fiction*, foi o primeiro de uma série de contos ambientada em um futuro remoto. No início dos anos cinquenta, ela seria coletada em uma icônica trilogia de livros.

O autor, Isaac Asimov, motivado por pedidos de fãs e tendências do mercado, escreveria novos livros, entre prelúdios e continuações. Asimov iria além, tentando costurar *toda* a ficção que escreveu em um único universo coeso.

Hoje o escritor é lembrado principalmente pelas suas histórias envolvendo inteligências artificiais e as famosas "leis da robótica", que influenciaram infinitas narrativas sobre o assunto, figurando até mesmo nas regras de RPGs como *3D&T Alpha*!

Da mesma maneira, Fundação ajudou a popularizar uma série de conceitos comuns em aventuras no espaço: naves que "saltam" entre as estrelas, o planeta completamente tomado por uma cidade, o formidável império governando a galáxia, superpoderes psíquicos... Familiar?

A saga é sobre cientistas vivendo em Terminus, um mundo na periferia do cosmos. No começo, dedicados a preservar o conhecimento já existente, são visitados por uma gravação holográfica de Hari Seldon — a maior mente daquele tempo — que revela o verdadeiro papel da tal Fundação: é uma célula destinada a produzir tecnologia! Seu objetivo é encurtar o período de caos e obscurantismo seguindo a queda do Império Galáctico, reduzindo essa era das trevas de 30.000 anos para somente 1.000. Algo que só poderá ser alcançado enfrentando e superando diversas "crises" previstas por Seldon, através das décadas.

Fundação adquiriu com o tempo a fama de ser uma obra complexa e intratável. Parte disso pode ser fruto da maneira como Asimov ainda é alardeado enquanto um dos expoentes da "ficção científica hard".

É bastante questionável até onde esse termo não é filhote de editores da dita "era de ouro do sci-fi", como **John W. Campbell** — que comandou a Astounding — e **H.L Gold** — que capitaneou a *Galaxy*. Um rótulo para posicionar suas publicações no mercado como mais respeitáveis em relação a outras revistas de papel barato, algo que um adulto poderia consumir com a desculpa de estar lendo "ciência de verdade" e não "coisa de criança". Hoje, o leitor contemporâneo sabe, esse suposto rigor científico passava longe de fazer jus à imagem vendida pelas propagandas. E mesmo quando essas histórias empregavam conceitos científicos, não era bem sobre isso que elas tratavam.

Os contos de *Fundação* são aventuras. Só que com pesquisadores e mercadores, dedicados a vencer através da sua astúcia em vez da força bruta. Asimov de fato inspirou os livros em ciência, mas muito mais nas ciências humanas. Em especial na História do ocidente, como o trabalho *Ascensão e Declínio do Império Romano* de **Edward Gibbons**. Contudo, para usar tramas e temas da antiguidade e do período medieval, ele escolheu ambientá-los em um futuro, muito, muito distante. O comprometimento do autor em transmitir com verossimilhança a trajetória dessa civilização fictícia, ajudaria a dar um pontapé na ideia de "construção de cenário", hoje tão importante no RPG.

(Outro pontapé veio dos reinos da fantasia, com precursores como o irlandês **Lorde Dunsany** e sua mitologia inventada. E, é claro, a monumental Terra Média de *Senhor dos Anéis*, escrito por **J.R.R Tolkien** em 1937 e pirateado nos E.U.A durante os anos sessenta. A "Era Hiboriana" do autor **Robert E. Howard**, criador de Conan, O Bárbaro, também ajudaria a difundir o conceito.)

Tal quais outros autores hoje considerados clássicos de literatura *pulp,* vale lembrar, os livros originais de Asimov representavam os valores conservadores vigentes na época, obedecendo às regras do que era considerado permitido escrever dentro do gênero. *Fundação* começa em uma realidade onde qualquer menção a sexualidade é impensável, palavrões são proibidos e humanos são a única espécie inteligente. As histórias estão saturadas de homens brancos poderosos com um conceito limitado de civilização. Numa leitura atual, é sempre necessário ter essas condiserações em mente.

Entretanto os livros trazem diversos elementos únicos e interessantes que podem ser incorporados em uma campanha.

Campanhas episódicas (e épicas)

É fácil esquecer que apesar do tamanho monumental, Fundação começou como uma série de aventuras avulsas! As histórias tinham um grande intervalo de tempo entre si, e envolviam diversos protagonistas. Asimov também era muito mais um homem de ideias do que um mestre da prosa ou do desenvolvimento de personagem. Estava mais interessado em narrar a queda e renascimento de um império.

O que aprendemos com isso?

Para começar, transformar seus personagens em meros acessórios para a história sendo contada pelo Mestre, *não* é uma boa dica. Em geral, nossa convenção contemporânea é a de que os personagens devem conduzir a trama, e não o contrário.

No entanto, também é verdadeiro que em uma campanha de RPG não há verdadeiros protagonistas. Ou, como diz **Felipe Della Corte** na aventura ***Coração de Rubi***:

***A Fundação*: obra máxima de Asimov**

Crise é o que não falta no Reinado

"Muitos RPGistas têm a convicção de que a história depende de seus personagens, quando na verdade eles estão apenas vivendo-a. Um filme do Batman sem o Batman não pode acontecer, mas aventuras de RPG não seguem esse modelo".

Fundação é um bom lembrete de que:

- Nem toda aventura precisa virar uma campanha,
- Existe também modelo alternativo de campanha *episódica*. Ela se propõe a acompanhar determinado lugar, ao longo de determinado período de tempo. Ou seja, a campanha não se resume a um único núcleo de indivíduos.

Cada aventura compondo esse tipo de campanha começa e acaba em si mesma. Os jogadores acompanham a evolução cronológica do cenário ao longo de décadas, vivenciando as consequências das suas ações no cenário. Cada jornada é protagonizada por descendentes do grupo anterior. Ou grupos de personagens inteiramente novos. Alguns RPGs, como *Pendragon* têm até mecânicas específicas para esse tipo de sucessão, mas elas não são obrigatórias para brincar com a ideia.

Neste estilo de campanha você pode caprichar no uso de cronologias da sua ambientação favorita. Imagine por exemplo que você está mestrando *Tormenta20*.

A campanha começa no ano de 1390, antes do primeiro ataque da tempestade demoníaca, pula para 1400 durante a queda do maior herói de Arton, salta para 1412 no início da guerra contra os puristas... E por aí vai. As aventuras são "grandes crises" a serem resolvidas pelo grupo: conflitos armados, incidentes diplomáticos, as consequências do espalhamento de uma nova religião, o julgamento de um sábio. O importante é serem momentos historicamente decisivos, e oferecerem dilemas ao grupo. Embora não tenha o sabor de uma continuidade tradicional, esse modelo permite uma grande diversidade de aventuras e formaçõesde personagens, mantendo o impacto das ações dos heróis sobre o mundo.

Outra boa pedida é o tema de "preservação do conhecimento". No lugar do Império Galáctico o grupo pode estar tentando preservar o melhor dentro de basicamente qualquer civilização: A Terra, O Reinado, Tamu-ra, Thedas, etc... E levar a restauração de uma versão *melhorada* da mesma sociedade, após um período apocalíptico.

Seu desafio será atravessar essa era conturbada.

Pacifismo do pau oco

Uma coisa que diferencia os livros de Fundação de outras histórias espaciais de sua época são os protagonistas. Aqui, diplomatas ardilosos! A astúcia sendo sua maior arma.

Os heróis de Terminus não chegam a ser pacifistas fanáticos e, com seu intervencionismo político, estão longe de serem santos. Mas enxergam agressão física como um recurso extremo. Ou como resume o prefeito Salvor Hardin: "*A violência é o último refúgio do incompetente!*".

Sejamos francos. Na maior parte dos RPGs de luta de espada, porrada com poderes ou tiros de laser, ter um grupo composto apenas por pacifistas inveterados, embora possível, será um evento raro — para não dizer uma escolha atípica de sistema de regras! Algum jogador, porém, pode querer adquirir esse arquétipo do personagem que resolve as coisas com o cérebro em vez dos músculos. Como por exemplo, O Doutor, da série *Doctor Who*. Gera um contraste legal em relação aos outros.

Jogos com desvantagens, estilo *3D&T* tem mecânicas como *Código de Honra* ou *Devoção* para representar esse comprometimento a uma causa ou ideal. *Tormenta20* têm seus próprios pacifistas, exemplificados por clérigos de divindades benevolentes como Marah, Lena ou, em alguns casos, Thyatis, e mecânicas onde o personagem segue Obrigações e Restrições em troca de poder.

Mas um personagem não precisa de motivações religiosas para adotar tal caminho, e nem necessita segui-lo obstinadamente ao ponto de se tornar algo restritivo. Isso pode servir mais como um *guia de interpretação*.

O personagem é um negociador orgulhoso. Investe em evitar combates *ao máximo*, seja através da lábia, seja através de artimanhas ou habilidades especiais. Faz isso não só como filosofia de vida, e sim como *estratégia*. Afinal, uma batalha evitada contra homens-peixes em um labirinto — ou ainda melhor — convencê-los a atacar a ameba gigante na sala ao lado, poupa recursos preciosos como pontos de vida, magias, poções para recuperação, etc...

O jogador pode focar a ficha do personagem em perícias, atributos sociais, e habilidades que favoreçam dano mental no lugar de físico. Fugir de poderes envolvendo condições fisicamente nocivas, como atear fogo em alguém, envenená-lo, petrificá-lo, sangrá-lo até a morte.... Enfim, você entendeu! Essa postura terá bastante peso dramático quando o personagem finalmente *precisar* abandoná-la para salvar sua vida ou a de seus amigos.

Bruxos espaciais e pantomancia

Outra grande contribuição de Asimov foi o modo como seus livros trabalharam poderes psíquicos. Personagens como os membros da sociedade secreta Segunda Fundação, e O Mulo, vilão mutante com o poder de controlar emoções, ajudaram a popularizar a figura do psiônico na ficção-científica.

A maioria dos RPGs já possuiu mecânicas para superpoderes mentais ou magias de encantamento. Você não precisa de regras adicionais para uma habilidade que já existe ou faz exatamente *a mesma coisa*, embora tenha uma origem diversa! Mais interessante do que isso para RPGistas, é como Asimov aborda a previsão do futuro. A série Fundação tinha um tom *otimista*. Uma fé inabalável de que a ciência seria capaz de prever qualquer problema... Ou ter planos de contingência para o imprevisível.

O personagem Hari Seldon é o criador da disciplina conhecida como *psicohistória*. Embora ela seja apresentada como uma espécie de supermatemática, é mais fácil entendê-la como uma ciência mais próxima em nosso mundo ao que é a economia. Uma ciência econômica com anabolizantes!

Em vez de prever coisas como a subida e queda de preços no mercado, ela é capaz de calcular a trajetória futura de civilizações inteiras, quase como se fosse uma profecia. No entanto, ela só consegue medir as ações de quantidades enormes de pessoas. É incapaz de prever as ações de indivíduos. Da mesma maneira, para as previsões funcionarem, a maioria da população precisa permanecer ignorante sobre elas, pois tomar conhecimento a seu respeito poderia alterar o resultado.

Em livros posteriores, se especula também outro problema. Na galáxia de Asimov existem apenas humanos e a piscohistória foi pensada por eles. A partir deles. A presença de seres alienígenas ou mutantes também seria capaz de invalidar as equações.

Como trazemos isso para uma campanha?

Para começar a psicohistória nada mais é do que *ciência* exagerada ao extremo. Uma das características da ciência é justamente ser capaz de medir e prever fenômenos. Basta pensar na realidade.

Os já citados economistas podem tentar prever uma crise econômica. Um biólogo cria modelos traçando a progressão de uma epidemia. Estudiosos de diversas áreas avaliam os efeitos a longo prazo de algo como o aquecimento global. Existem, é claro, diversos fatores contribuindo ou não para a exatidão desse processo, e prever algo, infelizmente, não é nenhuma garantia de que as pessoas vão acreditar em você... Um problema comum tanto na ficção quanto na vida.

Em termos de jogo, isso é representado por perícias ou atributos mentais. Algo como a psicohistória *parece* magia, contudo é apenas um resultado, muito, muito, muito alto em um teste!

Há vários exemplos de personagens com esse tipo de capacidade. Pessoas com múltiplas "graduações em perícias" são chamadas de *polímatas* — pensamos aqui em figuras históricas como Aristóteles, Hipatia de Alexandria ou artífices do Renascimento, tais quais **Leonardo Da Vinci** e **Michelangelo**. Já personagens como Hari Seldon extrapolam essa inspiração. Ultrapassam pessoas que sabem muito sobre várias coisas. São personagens que parecem saber quase *tudo* sobre *tudo*. Os ditos *pantomatas*.

Exemplo de personagens assim são o detetive Sherlock Holmes, o cientista Senku de *Doctor Stone*, L de *Death Note*, a Oráculo do *Batman*, a Shuri de *Pantera Negra* ou o astronauta Reed Richards do *Quarteto Fantástico*. Esse último, nos quadrinhos da Marvel, durante a fase Guerra Civil, chegou a usar a psicohistória asimoviana para decidir de qual lado do conflito ficaria!

Para personagens com esse tipo de perfil, O Mestre pode interpretar que, com valores excepcionais em uma rolagem de dados — em um atributo mental ou o teste de um campo de conhecimento específico — novas ações de predição se tornam possíveis. Ou mesmo corriqueiras. Eles permitem um vislumbre do *futuro*... Ou seja, pistas do que o Mestre preparou para a campanha ou para aquela sessão.

O personagem consegue calcular qual o desfecho mais *provável* de um evento em larga escala: descobrir o quão rápido uma peste se espalhará pelo continente, o lado com mais chance de ganhar uma guerra entre dois países, a data exata da próxima grande catástrofe... Também pode usar seus múltiplos saberes para tentar extrapolar a próxima "crise" enfrentada pelo grupo: o número de encontros, armadilhas, testes estendidos ou cenas preparadas para uma sessão. Ou até mesmo coisas aparentemente muito específicas, como qual o número de inimigos restantes no andar de uma masmorra! Talvez um sucesso crítico no dado possa até dar o resultado *exato* da próxima ameaça que o grupo têm mais chance de enfrentar.

Repare: isso é apenas uma interpretação liberal das regras. Tão pouco é uma previsão real. São pistas ou dicas para o grupo. Fiel aos preceitos da psicohistória, mundos de RPG são povoados por deuses caprichosos, povos fantásticos, entidades alienígenas... Nenhum cálculo será tão exato quanto na Galáxia de Fundação.

Como quem está acostumado a narrar bem sabe, é impossível prever as ações dos jogadores!

Duna

A história em três partes *Dune World* estreou em Dezembro de 1963 nas páginas da revista *Analog Science Fiction and Fact* — a antiga Astounding *Science Fiction*! — tratando sobre intrigas políticas em um planeta desértico.

Anos antes, o seu autor, Frank Herbert, era um jornalista em busca de uma matéria. Ele viajou até o estado do Oregon e lá conduziu uma pesquisa sobre biólogos lutando para controlar dunas que se moviam com o vento, e ameaçavam engolir pequenas cidades.

A matéria nunca saiu em jornais, mas se tornou a semente de uma pesquisa que mais tarde se transformaria no infame livro *Duna*. Inspirado por algumas conversas com seu editor (também John W. Campbell, o mesmo a publicar Asimov), Herbert acabou extrapolando seu planejamento original. Uma novela de vinte mil palavras transformou-se em um romance colossal versando sobre temas como ecologia, política, messianismo e a figura do herói.

Duna se passa em um futuro onde inteligências artificiais foram banidas por uma insurreição religiosa. Conta a história de Paul Atreides, jovem treinado desde a infância para ter poderes psíquicos. Ele é o herdeiro de uma família de aristocratas enviada pelo imperador para administrar o planeta Arrakis. Um mundo inóspito e com pouca água, mas que contém o valioso *melange*, especiaria com propriedades especiais. Ela possibilita a viagem entre planetas. Os Atreides sabem desde o começo se tratar de uma armadilha, mas superestimam sua capacidade de vencê-la. Paul sobrevive a um ataque de inimigos, e foge para o deserto, onde se alia ao povo Fremen. Ele manipula velhos mitos sobre um messias para assumir a liderança deles. No entanto, prevê as consequências catastróficas dessa ação...

Apesar de ter saído inicialmente em revistas, a versão final do romance de Herbert foi rejeitada mais de vinte vezes devido a seu tamanho, inviável para o mercado da época. Foi enfim publicado em 1965 por **Sterling E. Lanier**, um fã da obra, que trabalhava como editor de manuais de reparos automotivos! Mas o livrão era caro de imprimir e vendeu pouco no começo. Lanier foi demitido.

No entanto, com o tempo Duna se tornou um clássico *underground*. Ganhou prêmios, e aos poucos galgou um sucesso que levou a Herbert a escrever *O Messias de Duna*. Campbell (um editor fundamental do gênero, mas também um racista e reacionário) tinha passado batido por vários prenúncios do primeiro livro, não entendeu que era uma desconstrução da figura do herói. Ele *odiou* a continuação. Sempre tinha achado os superpoderes de Paul um problemão narrativo e repudiou o final trágico. Fãs de ficção-científica queriam *heróis de verdade*! Herbert precisou achar um novo lar para suas continuações, mas a partir daí, o sucesso de *Duna* garantiu portas abertas.

***Duna*: ir ao banheiro com essa roupa deve ser horrível**

O romance popularizou diversos conceitos em aventuras espaciais, como a construção intrincada de um mundo, o planeta completamente tomado por um deserto, combates com armas brancas em um mudo futurista, poderes psiônicos e proféticos, a visão de um império decadente e... Opa! Como assim? Isso também parece familiar?

Se sim, em primeiro lugar, é porque *Duna* foi, entre outras coisas, uma resposta do escritor a temas e elementos estabelecidos por Asimov. Ou como o próprio Herbert disse em uma entrevista a **Tim O' Reilley**:

"A História [nos livros de Fundação] é manipulada para propósitos de larga escala e para o bem maior, como é determinado por uma aristocracia científica. Esperava-se então, que os cientistas xamãs seriam aqueles a saber o melhor caminho que humanidade deveria tomar. Embora surpresas apareçam nessas histórias, é presumido que nenhuma delas será grande, demais ou muito inesperada, para sobrepujar o firme domínio científico sobre o destino humano. Isso era essencialmente a pressuposição de que a ciência poderia produzir um futuro livre de surpresas para a humanidade."

Temos até mesmo pequenas correspondências entre as obras, como a ordem de bruxas oraculares e manipuladoras Bene Gesserit no lugar da Segunda Fundação, ou os Mentats — uma ordem de computadores humanos — no lugar de cientistas proféticos como Seldon. E o vilão Mulo, o mutante superpoderoso capaz de manipular emocionalmente as massas, aqui é o próprio protagonista... Paul Atreides.

Em segundo lugar, muitos dos conceitos estabelecidos por ambas as obras apareceriam no filme *Star Wars* em 1977, que transformaria a ficção científica em um fenômeno pop. Sim, os Jedi são em parte devedores de Asimov e Herbert.

Mas no que mais *Duna* se distancia de *Fundação*? E o que isso nos ensina em uma campanha?

Campanha centralizada

Herbert escolheu dar um palco principal para seu romance. Arrakis é um mundo pensado em detalhes minuciosos. Do ecossistema com vermes da areia (se eu fosse você checava a *Chefe de Fase* deste mês) à sua importância política e econômica para a galáxia. Alguns livros da série também dão grandes saltos no tempo... Mas isso virá apenas mais tarde. O foco do primeiro livro é em Arrakis, nos Atreides e seus rivais, o clã Harkonnen.

Há óbvias vantagens em uma campanha *centralizada*. Ao escolher um único lugar para que as aventuras aconteçam, pelo menos inicialmente, temos mais tempo para nos concentrar nos personagens: tanto nos membros do grupo, quanto para criar ligações emocionais ou estabelecer NPCs. Aqui, ao contrário do visto anteriormente, o importante não é só como os heróis afetam o mundo com suas ações, mas também como o mundo *os* afeta!

O nível de detalhamento de um mini-cenário também será muito maior do que aventuras pulando toda hora de lugar em lugar — ou era em era. Um exemplo é a campanha ***Fim dos Tempos*** do nosso **Leonel Caldela**. Ela começa na região conhecida como as *Colinas Centrais*. Temos criaturas únicas, uma cultura de "cuidar da própria vida" e não se importar com a esquisitice alheia, uma característica de seus habitantes. Temos locais e facções específicas, mas ao mesmo tempo existem ligações com o restante do mundo de Arton, seja através das tramas dos personagens dos jogadores, seja na relação que as colinas têm com outras localidades. Há um assentamento de religiosos fanáticos fugitivos da última grande guerra, os interesses da guilda de mineradores de uma cidade longínqua... E por aí vai. Mestres podem criar um mini-cenário a partir de qualquer região em um mundo ficcional. Uma lua. Uma ilha. Um vale. Uma cidade.

***The Expanse* tem RPG próprio, já comprou? :)**

Herbert dá dois toques especiais a esse tipo de ambientação.

Ele escolheu tornar Arrakis um lugar *extremo*. Isso eleva tanto o potencial dramático — é um lugar onde só os mais fortes sobrevivem, e um passo errado pode significar a morte — quanto reforça essa temática. Um planeta deserto é algo marcante. Nesse tipo de campanha pode ser uma boa algo chamativo e fácil de visualizar. Uma lua ferro-velho, uma ilha feita de coral, um vale da morte, uma cidade construída de cabeça pra baixo.

Ou o mestre pode beber de fontes específicas, com a qual a maioria das pessoas não esteja acostumada. Herbert se valeu de ecologia e religiões orientais. Para ficar no mesmo exemplo, em *Fim dos Tempos*, Caldela escolheu usar como inspiração o gênero *southern gothic* e filmes B de terror!

Em *Duna*, Arrakis é um ponto vital. O pivô econômico do império. O palco de conflitos entre várias facções diferentes. Quem controla a especiaria, controla o universo! Dê algo importante ao seu mini-cenário, mesmo que ele pareça, à primeira vista, um lugar remoto e desinteressante. As Colinas Centrais têm o metal arco-íris, um minério com propriedades únicas, que pode ser usado para combater a maior ameaça do cenário. Em uma colônia do sistema solar de *The Expanse* a água minerada de asteróides ou mesmo a capacidade de produzir *ar puro* são recursos inestimáveis. Uma campanha inteira pode girar em torno de um único elemento valioso.

Ou pode mais tarde se expandir para outras direções.

Incompetentes e carismáticos

Ao contrário de *Fundação*, a série *Duna* tem um tom pessimista. Os personagens também são diplomatas, cientistas e políticos. A diferença é que eles *acreditam* serem ardilosos, quando no frigir dos ovos, sabem bem menos do que presumiram. O plano milenar das Bene Gesserit só acontece por causa da paixão de Lady Jessica. O Duque Leto se ilude com seu próprio heroísmo. Os Harkonnen subestimam os Fremen e seus números. Paul acredita poder controlar seus poderes. O Imperador tem seus planos frustrados. Feyd Rautha acha que é bichão mesmo... Em *Duna*, ter poder ou conhecimento não equivale a ter controle da situação!

A primeira vista isso também parece contra-intuitivo em uma campanha. Afinal, os jogadores querem ser *heróis de verdade*! De frustração já basta o mundo real. Por outro lado, uma das maiores graças do RPG é que ninguém infalível ou invulnerável. Ao adotar rolagens de dados abertas e não dando um tratamento especial a nenhum personagem, o Mestre já garante que sua história seja repleta de surpresas, e os heróis não estejam no controle o tempo todo.

Mas uma das discussões mais interessantes de *Duna* é também sobre o perigo de seguir líderes carismáticos. Algo que Herbert extraiu tanto da sua experiência como escritor de discursos políticos, quanto da vida na época da Guerra Fria e suas leituras sobre o culto em torno de lideres como **Josef Stalin** na antiga União Soviética. Essa ideia pode trazer excelentes vilões para sua campanha. Ou melhor... vilões que parecem heróis!

Pense no Duque Leto. Ele é o costumeiro heroizão, determinado, destemido e honrado... Esse é justamente o problema. Leto é como um diretor de cinema virtuoso, tentando impressionar os outros com efeitos especiais e planos elaborados, distraindo as pessoas do fato de que talvez seu filme não seja lá tudo isso. No caso de Leto, "Ser herói" distrai os outros do fato de que ele *não* é uma boa liderança. O duque escolhe colocar sua casa em uma armadilha. Investe em propaganda em vez de infraestrura. Faz a coisa certa e salva vidas, mas a custo de consequências políticas desastrosas levando a uma cadeia de eventos que matará incontáveis pessoas. Aparenta personificar a figura do homem competente, mas é na verdade incompetente. Assume para si o fardo de decisões que melhor delegadas às pessoas certas. O preço do heroísmo de Leto é amargo.

Se pensou em *Game of Thrones*, e personagens como Ned Stark, ou seu filho Robb, ou Daenerys Targaryen, entendeu o tipo de NPC que estamos imaginando.

Você pode apresentar ao grupo um personagem extremamente carismático, um líder inspirador. Ele terá virtudes, estará sempre bajulando os personagens de maneira sutil. Lutará por uma causa correta, ajudará os oprimidos, fará discursos inspiradores... Mas estará levando todos para uma tragédia.

Para saber mais

Além dos livros originais de cada saga, esta matéria também teve outras inspirações.

- Uma divertida retrospectiva feita pelo canal didático **Extra Credits** sobre a história da ficção científica, com análises de muitas obras.
- O ensaio ***Frank Herbert*** (1981), de **Tim O' Reilley**.
- O livro de bastidores, **Road To Dune**, de **Brian Herbert** e **Kevin J. Anderson** (2005).
- E um artigo do quadrinhista **Alan Moore**, chamado *Frankestein's Cadillac*, publicado na obscura revista britânica *Dodgem Lodgic*, lido de maneira completamente aleatória há muitos anos, e que permaneceu no cérebro do autor da matéria desde então...

O capitão de uma nave que deseja continuar lutando, com um otimismo inabalável e discursos pomposos, mesmo sabendo que seu exército não tem como vencer? Um mago velhinho bondoso que envia o grupo em missões para recuperar artefatos de templos perdidos, sem que não percebam que estão roubando e saqueando lugares sagrados de outros povos? O desafio dos personagens será perceber que o NPC está errado. E ainda mais difícil: convencer seus seguidores disso! Mas mesmo um vilão declarado pode enganar o grupo.

Em *Duna*, o barão Vladmir Harkonnen é repulsivo em todos os aspectos, completamente amoral. Ele governa, porém, não só pelo medo, mas através de manipulação. Convence o Imperador a trair os Atreides, e emprestar suas tropas de elite Sardaukar para conduzir um massacre. Mantém subordinados sobre seu comando viciando eles com drogas, ou fazendo familiares de refém. Em uma campanha, um grupo pode realizar missões para NPCS que são fundamentalmente pessoas boas... Apenas para descobrir mais tarde que eles são seguidores do inimigo. Esse tipo de traição é sempre mais dolorida.

O barão também age *normalizando* coisas antes inaceitáveis. Permite que seu sobrinho Glossu Rabban tenha um governo tão atroz, para que outro governante terrível como Feyd Rautha pareça um salvador aos os olhos do povo! Um vilão dessa escola poderia, mexendo os pauzinhos, fazer um grupo de heróis ser levado a apoiar alguém com quem jamais considerariam uma aliança. Apenas para, quando se derem conta disso, ser tarde demais.

Perigos proféticos

Como já foi dito anteriormente, você não precisa criar habilidades para poderes mentais ou regras novas para emular coisas que a maioria dos sistemas de regras *já* oferece. Mas Duna nos ensina a brincar com certezas. Com personagens acreditando nas próprias premissas ou previsões. Se Fundação traz personagens sabe-tudo, os livros de Herbert sugerem outros arquétipos.

Como o *herói trágico*.

Uma maneira fácil de aplicá-lo é o personagem perseguindo uma profecia, no fim autorealizada. Um exemplo literalmente clássico é o do Rei Laio de Tebas, no teatro grego. Ele visita um oráculo que profetiza: seu filho recém nascido irá matar o pai e casar com a mãe, quando crescer. Laio manda abandonar o bebê ao relento. A pessoa responsável fica com pena e entrega o bebê a um pastor, que o passa para outro pastor. Por fim, o menino é adotado pelo Rei Políbio e a Rainha Merope, e recebe o nome de Édipo.

Uma vez adulto, Édipo toma contato com a mesma profecia. Determinado a evitá-la, e desconhecendo quem são seus verdadeiros pais, ele vai para uma terra distante. Muito astuto, é capaz de vencer o enigma da esfinge, mas acaba encontrando e brigando com Laio, a quem mata. Mais tarde se casa com sua mãe, a rainha Jocasta. Quando descobre a verdade, Édipo cega a si mesmo.

Suas histórias não precisam ser *tão* pesadas assim. Mas lembre-se, como diz o personagem Tyrion Lannister no romance *A Dança dos Dragões*:

"Profecia é como uma mula treinada pela metade! Ela parece útil, mas quando você começa a confiar, ela te acerta com um coice na cabeça."

Para mestres, obras contemporâneas de fantasia como *Game of Thrones e Vikings,* oferecem diversos exemplos de profecias mal interpretadas ou subvertidas de alguma forma. Para o jogador, uma profecia pode funcionar como histórico de personagem. Seu personagem toma contato com ela quando jovem, e está tentando evitá-la. Ou perseguí-la.

O jogador em questão pode se divertir criando desde algo pouco detalhado como *"Meu cavaleiro foi profetizado como aquele que trará de volta à vida a esta cidade devastada pela guerra!"* a algo mais elaborado como *"... um rei partirá sua coroa em dois. E a guerra tomará a tudo e a todos. Até que a sombra da morte complete seu ciclo. E flecha de fogo seja disparada!"*. Quem criou a profecia não precisa saber o significado dela... ainda. Distorcê-la ficará a cargo do Mestre. Essa última citação é um trecho da uma profecia de *Tormenta*, propositalmente deixada em aberto durante anos como gancho de aventura para narradores do cenário. Ela só foi resolvida pelo livro *A Flecha de Fogo,* em 2018!

Outro arquétipo comum, nesse tipo de história, é o do *detetive condenado*. Alguém que acredita ter todas as respostas. No livro *O Nome da Rosa*, o monge Guilherme de Baskerville se convence de ter decifrado um padrão para os crimes investigados por ele em um monastério. Segundo o mesmo, baseados em uma passagem bíblica.

No entanto a sequência de mortes aconteceu de forma aleatória. Elas foram rearranjadas pelo antagonista, durante a investigação, para sugerir tal padrão falso e despistar o investigador. No fim, Guilherme chega a quem iniciou às mortes, mas faz isso *por acaso*. Estava completamente errado em sua premissa.

Lembre-se: poderes e magias que dão acesso a pistas, informações ou permitem ler pensamentos podem ser capciosos. O personagem recebe uma pista que diz uma coisa, mas significa outra. Um NPC pode estar sob o efeito de uma área arcana onde só é permitido falar a verdade, e ainda assim mentir, dando apenas informações que — tecnicamente — não são falsas. Uma missão pode ser dada de maneira enigmática, no melhor estilo Mestre dos Magos. Se uma aventura gira em torno de mistério, o Mestre deve se divertir tentando enganar o grupo!

Por fim, um dos temas mais interessantes de *Duna*, e suas continuações é o do *salvador messiânico*. Paul Atreides inspira uma devoção tão fanática por si mesmo e em velhos mitos que acaba criando um monstro, se vendo incapaz de controlar a guerra santa que ele mesmo desencadeou.

Tyrion, bebendo para esquecer o fim de GoT

Essa é uma boa maneira de subverter as ações de um paladino, clérigo ou líder inspirador. O uso repetido de superpoderes e habilidades especiais para motivar os outros é algo extremamente perigoso. Talvez o personagem tenha conseguido unir os povos do seu reino para lutar contra um dragão ou uma invasão alienígena. Mas como agirá quando a própria ideia que incutiu nas pessoas sobre si, as levar ao fanatismo, ou a uma mentalidade de culto? OK, talvez o grupo tenha derrotado o vilão e se tornado o governante de um reino. Mas como irá lidar com a responsabilidade de administrá-lo? E se seus seguidores têm expectativas completamente irreais quanto ao modo como devem agir ou sobre sua capacidade de enfrentar novos perigos? Mesmo personagens que são *excelentes* governantes podem ter problemas nessa situação.

O inverso também é igualmente interessante. NPCs seguidores sinceros, mas bajuladores, que só dão conselhos errados, ou passam pano para cada erro dos personagens, porque são *heróis*: *"Não se culpe por matar estes goblins! Eram monstros. Você fez o que devia..."* diz o interesse romântico de um personagem. Ou *"É claro que você deve ser o capitão da nave! Só você pode nos liderar nesse momento de crise"*, diz um seguidor andróide, supostamente racional e incapaz de ceder a suas emoções.

Ainda é fácil ser verdadeiramente heroico, reconhecer seus erros, ou abdicar de poder, quando a sociedade diz que você está certo em *tudo* aquilo que faz?

Talvez essas questões sejam o verdadeiro mote de *Duna*: algumas coisas são complexas demais para serem resolvidas no carisma e na briga de facas!

DAVIDE DI BENEDETTO

AVENTURE-SE COM
LIVROS-JOGOS
JONATHAN GREEN
ALICE NO PAÍS DOS PESADELOS
O LABIRINTO DE TARISTA
O TALISMÃ DA MORTE
O FEITICEIRO DA MONTANHA DE FOGO
A MANSÃO DO INFERNO
TORMENTA
JAMBÔ
www.jamboeditora.com.br

Agora é pessoal!

Três modos eficientes de usar o histórico dos personagens na sua campanha!

Método *Dragonlance*: o drama que exige uma mão de ferro!

TOOLBOX

Quase todo manual de escrita ou roteiro tem algumas dicas padrão sobre como aumentar o envolvimento emocional do público. Entre coisas como inserir um limite de tempo, tornar os protagonistas simpáticos e mostrar o que está em jogo, algo que surge de novo e de novo é: faça o conflito ser pessoal.

Faz sentido, não? Costumamos levar a missão ou problema do personagem muito mais a sério quando é algo diretamente relacionado a sua vida, não apenas um trabalho ou um objetivo vago e coletivo. Em *Duro de Matar*, John McClane não está apenas enfrentando um grupo de bandidos: está tentando salvar sua esposa. Em *Star Wars*, Luke não está só lutando contra o Império: está tentando redimir seu pai.

Implementar isso é relativamente fácil na escrita... Mas e em RPG? Como tornar a história pessoal sem tomar o controle dos personagens jogadores? Como continuar uma história pessoal quando um deles morre? Até onde o mestre pode ir na "revelação" de segredos sobre a criação de outra pessoa?

Confiram se sua aldeia não foi massacrada por orcs, leitores. Hoje vamos falar sobre campanhas ligadas ao histórico dos personagens... E como mexer em seu futuro sem atropelar os jogadores!

Uma escolha pessoal

Normalmente começamos discutindo por que algo é útil ou desejável numa história, certo? Desta vez já sabemos: quanto mais pessoal um objetivo ou história, maior será o envolvimento emocional do personagem e do público. Então vamos abordar um pouco os momentos em que isso não é necessário.

Embora a cartilha de roteiros normalmente diga que um conflito pessoal é melhor, nem sempre é o caso. Histórias centradas num núcleo específico de personagens, costumam mesmo funcionar melhor quando o conflito é pessoal. Imagine *Kill Bill* se Beatrix não estivesse se vingando, apenas caçando assassinos genéricos. Imagine *Game of Thrones* se Cersei não fosse esposa de Robert, ou se o rei não fosse amigo de Ned Stark. Contudo, há situações e personagens que funcionam melhor quando não existe nenhum interesse pessoal envolvido — ou pelo menos quando ele não é a principal motivação.

Super-heróis costumam brilhar quando não estão atrás de corrigir um só problema ou se vingar de um só malfeitor. Parte de seu apelo é o altruísmo. Ou seja, eles se envolvem com os problemas dos outros, ativamente vão atrás de injustiças que devem ser corrigidas ou inocentes que devem ser protegidos. O Batman não vai prender um vilão e se aposentar — sua cruzada é contra o crime como um todo. Os Vingadores não vão ficar parados até que Thanos faça algo contra suas famílias e amigos — eles querem salvar o universo.

É claro, muitas vezes um objetivo impessoal, grandioso ou altruísta se torna pessoal, como truque para aumentar o que está em jogo. Na minha *Trilogia da Tormenta* (spoilers!) Orion começa a enfrentar Crânio Negro porque o vilão é uma ameaça a Arton, mas seu filho é sequestrado e o envolvimento do cavaleiro se torna pessoal. O Demolidor se opõe ao Rei do Crime por princípio, mas quando o bandido destrói sua vida, eles se tornam inimigos pessoais.

Em RPG, a vantagem de começar com uma trama não pessoal é garantir que a campanha funcione sem um ou mais personagens. Como uma história criada coletivamente, de improviso e ao longo de muito tempo, uma campanha de RPG está sujeita a morte de protagonistas, falta de tempo, jogadores que se cansam de seus personagens... Se toda a motivação do grupo era levar o paladino ao trono do reino e derrotar seu irmão maligno, como fica a história se o jogador do paladino não pode mais jogar?

Muitas vezes a campanha se torna pessoal, claro, como conversamos ali em cima. Os heróis podem estar lutando contra o tirano apenas porque ele é maligno e eles foram contratados, mas um de seus amigos morre numa batalha contra o vilão. O investimento emocional aumenta.

E aqui chegamos ao âmago desta coluna: é muito comum que o mestre tente inserir este elemento pessoal através de mudanças, "revelações" e tramas centradas nos personagens jogadores. Todos crescemos com histórias do tipo *Star Wars*; é extremamente tentador "revelar" que o vilão é pai ou irmão de um dos heróis, ou que um deles é o herdeiro perdido do trono, ou que existe uma profecia a seu respeito. Então, quando ocorre um dos vários problemas que já mencionamos, a história fica capenga. Pior: o jogador pode não gostar da "revelação" e achar que o mestre está roubando seu personagem, transformando-o em algo que ele não é.

Três métodos pessoais

Até onde sei, não existe uma resposta definitiva ou técnica consagrada para lidar com isso. A preferência de cada grupo é muito determinante — o "gancho emocionante" para um jogador é uma traição com outro. Então vou discutir minha experiência pessoal com este elemento, deixando para cada leitor escolher o que prefere ou combinar os métodos.

Método Dragonlance: a verdade está com o mestre

Em 1998 comecei a mestrar uma campanha no cenário *Dragonlance* que, sem falsa modéstia, se tornou lendária entre meu grupo de amigos. Até hoje é muito comum que, quando nos encontramos, alguém mencione um acontecimento da campanha ou fale de seu personagem. Foram 6 anos e 10 jogadores; histórias não faltam!

Eu era muito novo e aqueles eram os anos 90 — combinação perfeita para uma abordagem que colocava quase todo o poder de decisão sobre históricos e cenário nas mãos do mestre. O futuro dos personagens era decidido pelos jogadores (com intervenções e sugestões do mestre), mas tudo antes do início da campanha era prerrogativa do mestre.

Explico: quando a campanha começou, a magia tinha sido perdida; o mundo de Krynn não tinha mais magos ou clérigos. Um jogador decidiu criar um personagem cujo objetivo era redescobrir a magia arcana. No primeiro ano da campanha, foi revelado que ele era parte de um grupo de indivíduos com capacidade especial para a magia! Inclusive não possuía certas limitações que usuários "normais" sofreriam depois que ele devolvesse a magia ao mundo. Outro personagem deveria ser um capitão mercenário bastante comum, mas desde o início da campanha soltei pistas que, no final, revelaram que ele era nada menos que um deus! Ambos os jogadores gostaram desses desenvolvimentos, então não houve nenhum prejuízo significativo, ainda que eu tenha tirado parte de sua autonomia sobre o que haviam criado.

Tenho também um exemplo desastroso. Logo no início, tive a ideia "genial" de fazer com que um grande vilão fosse filho do cavaleiro do grupo. Mas como, já que ambos tinham a mesma idade? Fácil: eu sabia que em algum momento o grupo viajaria no tempo, voltando a momentos importantes da história do cenário. Numa dessas viagens, o cavaleiro iria se envolver com uma aventureira, e o resto é história. Desde a primeiríssima aparição do vilão, falei ao jogador do cavaleiro que ele "notava algo estranho nos olhos dele". Eu já planejava a revelação apoteótica: "são os seus olhos", quando ele descobrisse que o desgraçado era seu filho!

Já notaram o problema, não?

Quando a viagem no tempo enfim aconteceu (depois de quatro anos de "você nota algo estranho"), logo introduzi a aventureira. O jogador disse: "Não quero me envolver com ninguém no passado. Isso pode alterar tudo! Imagine se o meu personagem tiver um filho com alguém!".

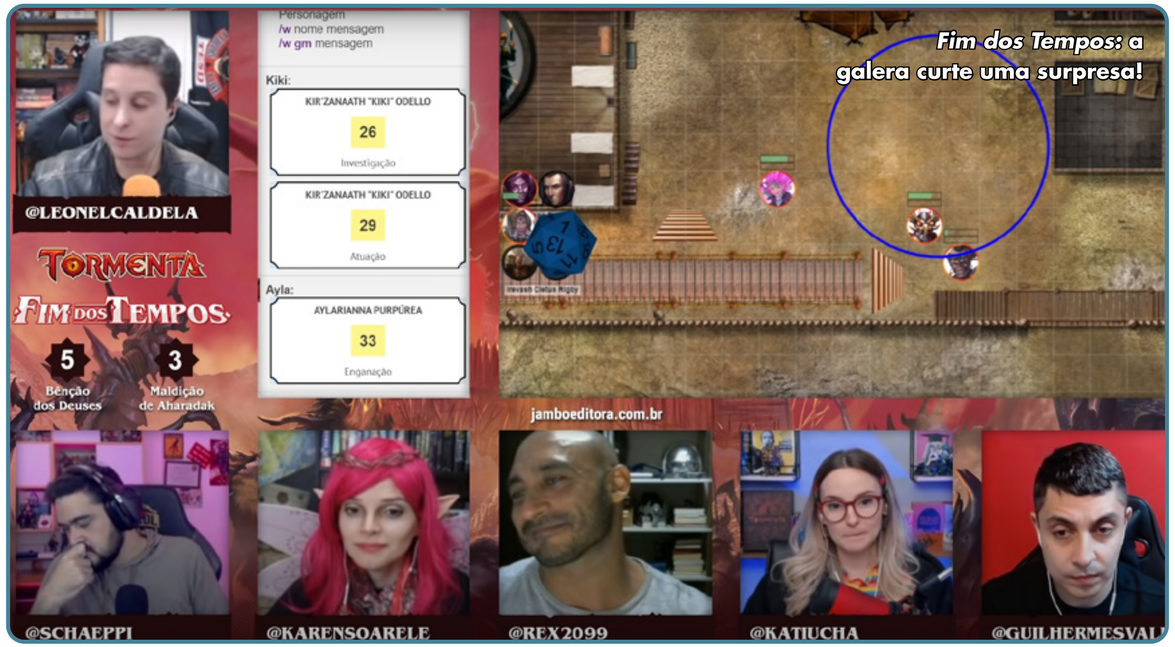
Em meu desespero, ao longo das próximas sessões fiz o cavaleiro ser enfeitiçado e, com uma desculpa pra lá de esfarrapada, acabar se apaixonando pela tal aventureira. O jogador não reclamou, disse até que achava um desenvolvimento legal... Mas não era o que ele queria. E quando eu forcei a situação, ele já sabia que teria um filho no futuro. Por processo de eliminação, só podia ser o tal vilão. Decisão do jogador anulada, nenhuma surpresa, nenhum impacto. Foi minha primeira grande lição sobre não roubar autonomia das criações alheias.

Também houve outro problema, mais sutil e mais insidioso: eu realmente tentei, mas simplesmente não consegui inventar segredos e revelações para todos os 10 personagens. Criei tramas para todos, mas alguns eram "especiais" e outros, só aventureiros comuns. Pior ainda: nem todas as "revelações" eram iguais entre si. Inegavelmente o deus disfarçado era mais "especial" que o pirata mundano! Eu sentia a injustiça inerente nisso. Não era favorecimento de jogadores ou mesmo personagens. Eu apenas tinha abraçado uma tarefa difícil demais e não consegui cumpri-la.

A vantagem deste método é: quando isso dá certo, dá muito certo. Num grupo que não se importe de abrir mão de bastante controle, quando o mestre conhece as preferências do jogador e acerta em cheio, a sensação de criação compartilhada quando as peças se encaixam é incrível! Mas há muitas desvantagens: o mestre fica com uma responsabilidade gigantesca, os jogadores não são tratados como iguais. E, pior de tudo, quando dá errado, dá muito errado. Se o jogador que era um deus quisesse um futuro comum e tranquilo para seu personagem, eu teria arruinado tudo. E nem vamos falar do cavaleiro...

Método Roma: sem segredos

Em 2010, comecei a mestrar a campanha que daria origem a todo um cenário baseado nos Mitos de Cthulhu



e que, mais de 10 anos depois, está virando romances, livro-jogo, HQs... Eu já tinha publicado alguns livros, minha veia criativa estava bem satisfeita. Meu interesse ao mestrar não era contar uma história, mas jogar um jogo. Além disso, eu tinha calafrios de vergonha ao lembrar da maneira quase autoritária como eu mestrava *Dragonlance* no passado (ainda que os jogadores não reclamassem). Em Roma, mantive um grande segredo: apresentei a campanha como puramente histórica e mestrei desta forma por um ano, para só então revelar a presença do sobrenatural no cenário.

Para compensar isso, logo de cara avisei os jogadores de que eu não alteraria em nada seus personagens. Se um deles dizia ser uma ex-escrava gaulesa fugitiva, era exatamente isso que seria. Ela não descobriria um passado sombrio, nenhum de seus parentes a teria traído e entregado-a aos romanos. Se outro dizia que seu personagem era um legionário comum, não seria nada além de um legionário comum. Não seria filho bastardo de um nobre ou culpado pela morte do irmão de um dos vilões. Tudo que os jogadores quisessem para seus personagens deveria ser expresso explicitamente por eles. Eu não presumiria nada.

Meu papel na campanha era apenas lidar com o ambiente e os NPCs. Não houve nenhuma revelação sobre os protagonistas. Jogamos durante cinco anos e a história nunca foi nada além de um grupo de pessoas unidas pelas circunstâncias descobrindo uma conspiração sobrenatural e lutando contra isso da melhor forma que conseguiam. Um dos jogadores criou um nobre que tinha parentesco distante com **Júlio César**. Mantive a relação exatamente como descrita — César não se interessou especialmente por ele; apenas quando o jogador tomou ações para se aproximar do cônsul isso aconteceu.

Roma apresentou um problema peculiar, que acho que consegui resolver de forma elegante. Eu desejava que os personagens tivessem acesso a poderes sobrenaturais mais ou menos na metade da campanha, para que pudessem fazer frente aos cultistas no final. Mas, para seguir a proposta de não-intervenção, eu não podia impor nada a eles. Contudo, nenhum dos jogadores demonstrara interesse por uma faceta sobrenatural — porque eles não sabiam que isso existia!

Assim, os poderes sobrenaturais foram apresentados sempre como possibilidades, nunca revelações ou imposições.

Uma personagem foi tomada como pupila por um feiticeiro, mas sempre teve a opção de não usar seu treinamento; nada mudou nela intrinsecamente. Outro personagem conheceu uma alcateia de lobisomens. Precisou ir ativamente atrás dos licantropos e descobrir como se tornar um deles para que isso acontecesse. Minha jogada mais ousada foi com a ex-escrava gaulesa que citei antes: certa noite, ela acordou tendo sido transformada em vampira! E como isso não é tirar autonomia do jogador? Bem, no mesmo instante ela descobriu estar de posse da única cura para o vampirismo existente no mundo todo. E surpresa: o jogador decidiu usar a cura! Nossa gaulesa não continuou vampira.

Nenhum problema real aconteceu nesta campanha (pelo menos não por causa de tramas pessoais ou revelações), mas é inegável que o envolvimento dos jogadores foi um pouco menor. Quando falamos sobre este jogo, quase sempre o assunto são os personagens e suas interações. Dificilmente citamos passagens da história, NPCs ou mesmo batalhas. Autonomia total foi mais justa, evidentemente, mas houve uma espécie de "distância" entre protagonistas e ambiente.

Embora seja um caminho seguro, mestrar desta forma é abrir mão de alguns dos picos de emoção numa campanha de RPG. Talvez fosse interessante descobrir que os pais de um dos heróis eram cultistas e que ele deveria ser sacrificado quando as estrelas se alinhassem. Talvez houvesse um momento de grande horror quando um deles notasse que era um híbrido Profundo. Roma foi muito mais satisfatória como jogo e como interação em grupo do que *Dragonlance*... Mas também foi um pouco mais monótona como história.

Método Fim dos Tempos: tudo que você disser será usado

Isso nos traz a 2020, quando comecei a mestrar *Fim dos Tempos*. Ao contrário das outras duas campanhas, eu achava (e acho) que tenho um dever adicional como mestre numa *stream*. O dever para com o público, para com os demais mestres. Não no sentido de "ensinar a mestrar bem": exatamente o oposto. Uma de minhas propostas era mostrar que não existe mestrar bem, o mestre pode e deve errar sempre e muito, e sua diversão é tão importante quanto a dos outros jogadores.

E o que isso tem a ver com tramas pessoais?

Eu definitivamente não queria usar o método *Dragonlance*. Meus colegas de jogo são adultos muito inteligentes; tomar decisões por eles ou alterar suas criações sem autorização me parece errado. Contudo, também não queria usar o método Roma. Eu não estava mais sozinho, precisava me comunicar com o público, inclusive os grupos que querem explorar tramas pessoais, segredos e reviravoltas. Achei que devia mostrar um mestre tentando, fracassando, conseguindo, errando e acertando ao usar este elemento. Um motivo ainda mais forte: simplesmente remover um elemento da campanha soava muito parecido com tolher os jogadores.

A decisão não foi fácil. Antes de convidar os jogadores, pensei muito em consentimento. RPG é uma atividade que exige bastante confiança. Ao criar de improviso, ao atuar sem sermos atores, estamos mostrando vulnerabilidade. E tudo que é feito pelos outros com essa vulnerabilidade deve ser consentido. Assisti a streams em que o mestre pede consentimento para absolutamente tudo, inclusive se policiando para nunca colocar uma surpresa na aventura, nunca arriscando tocar num ponto que o jogador ache desconfortável. Não vi nenhuma delas dar certo: os jogadores ficavam confusos quando, por exemplo, o mestre dizia que uma situação era uma armadilha, então descrevia a mesma situação como aparentemente inofensiva. Também assisti a streams em que, tendo tido uma conversa com os jogadores antes do início da campanha, o mestre abordava qualquer tema, inclusive sexualidade, suicídio, a futilidade da existência e outras coisas pesadas. O mesmo mestre praticamente tomou controle dos personagens, revelando facetas de suas identidades que os jogadores nunca haviam criado. Vi isso funcionar, mas para ser honesto não achava que uma conversa prévia resolveria todos os meus dilemas.

Eu queria algum tipo de meio termo. Mas não achei nenhum, então convidei os jogadores e presumi que usaria o método Roma.

Contudo, quando eles me apresentaram seus personagens, notei um padrão. Todos escreveram pequenos (ou não tão pequenos) históricos. E em todos havia lacunas — é claro, pois seria impossível narrar uma vida inteira em alguns parágrafos. Uma jogadora inseriu um mistério e eu perguntei se ela queria que eu criasse a solução ou se queria criá-la ela mesma. Ela preferiu ser surpreendida.

Impulsionado por isso, anotei as palavras exatas dos jogadores nos históricos. Então pensei no que elas queriam dizer.

Rex escreveu que seu lutador **Rexthor** tinha sido aprisionado numa arena em forma de masmorra e passara por "experimentos". Logo imaginei que ele estaria se transfor-

mando num monstro errante.

Schaeppi narrou seu paladino **Ignis** tendo um vislumbre de Marah ao despertar para a vida, então sendo preenchido por chamas e descobrindo o chamado de Thyatis. Um pedaço da Deusa da Paz estaria preso dentro dele, em vez de um elemental do fogo.

Karen Soarele escreveu que sua fada trambiqueira **Aylariana Purpúrea** estava fugindo depois de "ser confundida com a irmã gêmea que ela obviamente tem". Levei aquilo ao pé da letra: ela teria uma gêmea, apenas não saberia.

Katiucha Barcelos inseriu o mistério sobre a mãe da medusa barda **Kiki**. O que ela estava pesquisando? E quem foram os homens que a levaram? Motivado pelo dever de resolver aquilo, uni seu passado ao tema de masmorras e monstros errantes — algo que a própria Katiucha tinha mencionado, pois Kiki teria medo de se tornar um monstro.

Já **Guilherme Dei Svaldi**... Seu passado ainda não apareceu muito em jogo, então vamos guardar segredo! Vale lembrar que, tendo jogado com ele por mais de 20 anos, tenho bastante noção dos limites do jogador. Fazer mistério com seu personagem incorre risco quase zero.

Contudo, tomei cuidado ao introduzir essas "revelações". Nenhum jogador deveria sentir que suas palavras estavam sendo distorcidas ou usadas para prejudicá-lo. Nenhuma revelação deveria vir toda de uma vez — eu iria testando as águas, sentindo a reação do jogador. Se algum deles mostrasse qualquer desconforto ou resistência, sempre havia um mecanismo para dizer que aquilo era mentira ou um engano.

Por exemplo: Ignis ficou sabendo, através de uma carta, que o que havia dentro dele não era um elemental do fogo. Se Schaeppi não gostasse da ideia, nada impedia que a carta fosse falsa ou que o inventor que a escreveu estivesse tentando manipulá-lo. Mas, pelo contrário, ele gostou da ideia e logo puxou para o lado divino, dizendo que achava que era um pedaço de Thyatis em seu interior. Recebendo essa permissão implícita, fui mais longe, até revelar a verdade.

O melhor exemplo é Ayla. Primeiro introduzi a ideia de que o culto de Hyninn estava sendo "corrompido". Fui um pouco longe demais, Karen conversou comigo, puxei o freio de mão e adiantei uma parte da trama que amenizaria aquilo. Em seguida, veio a revelação de que a irmã gêmea existia. Desta vez Karen mergulhou no desenvolvimento, então continuei. Aumentei a pressão pouco a pouco, medindo se havia alguma resistência ou "roubo de personagem" da minha parte, até chegar à revelação final: Aylariana Purpúrea e Aylariana Cinzenta são entidades cíclicas, que nascem e morrem a cada ano, representando as estações. Mas há um pulo do gato. Quem revelou isso foi Cinzenta, que é uma grande mentirosa! Se Karen não gostasse da ideia, obviamente tudo teria sido uma mentira! Isso ainda pode acontecer. Melhor comprometer um pouco a história do que deixar um jogador desconfortável.

As vantagens deste método são grandes e óbvias: você tem o melhor dos dois mundos, envolvendo mais os jogadores e ao mesmo tempo preservando a igualdade na mesa. Contudo, admito que implementar tudo isso não é fácil. Você vai precisar que os jogadores criem históricos e deixem lacunas. Também precisará se comunicar muito bem, ser o mais empático possível e principalmente abrir mão de qualquer "integridade da história". Não importa quantas pistas haja de que o vilão é filho do herói — no momento em que o jogador não gostar da ideia, todas vão pelo ralo e você deve pensar em uma justificativa ou apenas descartá-las como um elemento que não deu certo.

Até agora, exceto por estes pré-requisitos, o método atual não apresentou nenhuma desvantagem. Talvez eu tenha encontrado o equilíbrio que estava procurando. Ou talvez minha opinião mude na próxima campanha.

Pessoal e intransferível

Não há uma resposta para as perguntas nesta coluna. RPG só existe enquanto interação social. Apenas você e seus amigos podem determinar o que funciona. A única dica universal é comunicação e sensibilidade. Ninguém aqui está escrevendo um romance de fantasia ou fazendo um teste para Hollywood. Estamos jogando um jogo, estamos criando coletivamente.

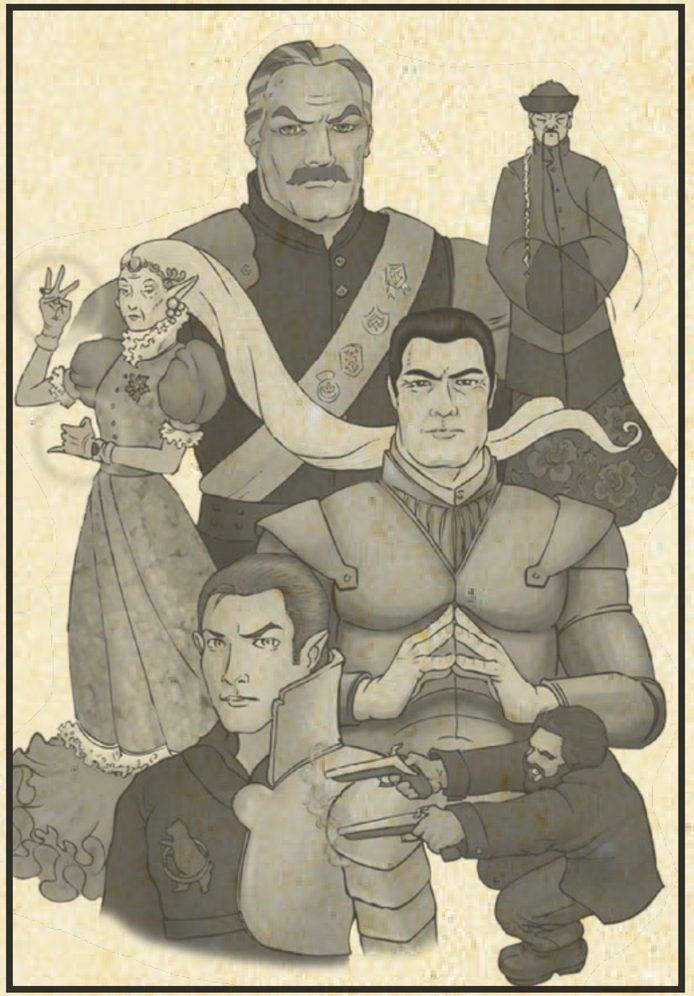
Existe coisa mais pessoal do que isso?

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 104 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

A APOSTA DESAFIADORA DOS CINCO



Uma reunião de ricaços em Valkaria promete agitar os aventureiros de Arton muito em breve. Estes nobres aristocratas — cuja real identidade foi mantida em segredo — realizaram uma aposta entre si. Elencaram quatro criaturas famosas e irão premiar os primeiros grupos de mercenários que as capturarem e trouxerem com vida até a capital.

A lista é formada por um demônio (de qualquer tipo), um elemental (de qualquer tipo), um vampiro e um gigante. Todos devem ser apresentados em perfeitas condições na Arena Imperial até o final deste mesmo ano. A ideia é que estes seres eventualmente lutem por suas vidas (ou a continuidade da própria existência) na Arena.

Porém, essas capturas aparentemente arbitrárias são apenas o pré-requisito para o verdadeiro desafio: a cada grupo capaz de tal feito será oferecida uma grande quantia em tibares e a possibilidade de dobrar várias vezes este valor caso aceitem ser patrocinados por um dos endinheirados para um último desafio.

As equipes escolhidas irão, então, partir em busca do quinto monstro. Este só será revelado quando cada um dos nobres envolvidos na aposta tiver garantido um grupo aventureiro cativo. Especula-se que a criatura será um inimigo único — permitindo que apenas uma delas seja declarada campeã da disputa. Seja por ser a primeira a capturá-la, seja por ter sido emboscada pelos outros grupos mercenários.

Também parece bastante claro que esta criatura, seja ela qual for, será ainda mais perigosa e letal dentre todas já enfrentadas pelos candidatos. Ninguém sabe ao certo o que a aristocracia entediada ganhará com isso, além de alguns pontos no grande jogo de interesses e poder que os nobres disputam entre si.

Mensagens no castelo

A reforma de uma das alas do Castelo da Luz, em Norm — uma das mais populosas cidades de Bielefeld — revelou uma série de curiosas mensagens deixadas ali por um autor desconhecido. Rabiscadas nas paredes com pedra e carvão, elas revelam detalhes únicos sobre os membros fundadores de uma das maiores ordens de cavalaria de Arton.

Quem nos explica com maiores detalhes é o Professor Monteramm Stormhammer, líder da Guilda dos Exploradores de Gorendill. O estudioso anão é especialmente interessado neste castelo, pois sabe-se que foi construído principalmente por anões, tanto tempo atrás.

“A maioria das palavras são meras amenidades” — disse o Professor em entrevista exclusiva à Gazeta. Falam sobre o dia a dia da obra e a relação entre os membros da família Donovan. Porém, em meio a uma série de reclamações quanto às dificuldades em esculpir a grande estátua de Khalmyr que adorna a fortaleza (uma fantástica escultura com mais de sessenta metros de altura), está o ouro desta descoberta.

Há claras menções a alguma espécie de espada mágica única, um símbolo de poder e justiça que pode ter alguma ligação com a família Donovan. Tal espada talvez seja anterior até mesmo a fundação da Ordem da Luz. O texto está bastante danificado, mas Monteramm está confiante que conseguirá decifrá-lo em breve.

“Tais palavras permaneceram ocultas da vista de todos por décadas no coração da Ordem. E só o acaso revelou sua existência” — comentou, maravilhado — “Como dizem, quem move as peças é sempre Nimb”.

Pedaços por Zakharov

Uma grande explosão nas profundezas de uma mina abandonada ocorreu recentemente em Zhakarov. O incidente envolveu um bando de anões e um grupo de aventureiros. O impacto — relatado por testemunhas como impressionante — causou tremores sentidos até na superfície!

Nenhuma vida foi perdida, mas um golem foi feito completamente em pedaços na ocasião. Trata-se de uma armadura senciente que acompanhava os heróis. Chamada de Sir Griph, por causa do símbolo do grifo no peitoral metálico, a armadura absorveu a maior parte do dano, deixando os culpados (e chamuscados) aventureiros com uma dívida de gratidão.

Por isso, os mesmos heróis agora procuram ajuda para reunir os pedaços perdidos de Griph, permitindo que ele seja remontado e volte a existir como uma única entidade. Quem responde pelos contratos são Rubi, a barda hynne, ou Akai Hone, o clérigo de Lin-Wu. Ambos podem ser encontrados frequentemente nas tavernas do Distrito da Bigorna, em Yuvallin.

Há promessas de um bom pagamento — seja em tibares, ou com dicas de buscas lucrativas nas proximidades — por qualquer parte encontrada.

Novo golpe em Ahlen

Uma mensagem suspeita está circulando pelas tavernas do reino de Ahlen. Trata-se de um contrato informal oferecido por um anão viajante chamado Rubrarba. O mesmo conta que está procurando por aventureiros corajosos o suficiente para uma busca por pergaminhos sagrados conhecidos como as Treze Epístolas de Tanna-Toh.

Rubrarba teria informações privilegiadas que poderiam levar ao paradeiro destes textos lendários, e afirma convicto que os tais pergaminhos valem uma fortuna nas mãos certas, principalmente a de monges copistas do clero da Deusa do Conhecimento. Aos não tão corajosos, o anão solicitamente se oferece para intermediar as buscas, cedendo uma porcentagem dos futuros lucros em troca de alguns tibares para financiar a expedição.

Obviamente, com o passar dos dias, tanto os tibares quanto o tal Rubrarba nunca mais foram vistos. Os guardas das cidades visitadas pelo espertalhão insistem que tais artefatos não existem e são apenas parte de um golpe elaborado. Porém, as vítimas se recusam a acreditar nisso. Elas estão convencidas de que o anão irá voltar em breve com o ouro prometido.

JOGANDO NA RAÇA

Uma das coisas que eu mais gosto em cenários de fantasia é a maneira como exploram diversas raças diferentes além dos humanos notoriamente chatos. Quando eu tenho a opção de não interpretar um humano, ela é sempre a única opção.

Mas o que significa interpretar um personagem membro de uma raça mais longeva? Ou de uma temida raça monstruosa? Como seu personagem carrega o fardo de seus ancestrais? Será que ele tem orgulho de sua história, ou se sente uma pária entre os seus semelhantes?

Muitos jogadores levam a escolha de uma raça em consideração apenas no momento de criar suas fichas, tentando otimizar os bônus em atributos e os poderes fornecidos pela raça para que seu personagem seja eficiente em relação ao papel de sua classe.

Entendo que muito desse pensamento vêm do fato que a maioria dos sistemas de RPG não fornece nenhum tipo de progressão ou aprofundamento para essa característica quando falamos de mecânica de jogo, sendo a raça do personagem pouco importante quando ele efetivamente começa a se aventurar e ganhar níveis de classe.

Em T20, levamos a raça do personagem em consideração na regra de ganho Pontos de Experiência: quando os métodos que a personagem escolhe para vencer os desafios estão de acordo com os valores de sua raça, ela recebe pontos adicionais, e vice-versa.

No entanto, por se tratar de um manual de regras básicas, não podíamos mergulhar no conceito cultural das raças tão fundo quanto gostaríamos. Arton é um cenário rico e diverso, com muitas nuances a serem exploradas pelos jogadores ao construírem seus personagens. Também, seguimos a máxima de que "esse sempre pode ser o primeiro RPG de alguém" e por isso as regras precisam ser claras e ter um padrão fácil de ser aprendido e compreendido.

Por isso, vou usar esse espaço para levantar alguns pontos interessantes de serem levados em consideração ao escolher a raça de seu próximo personagem, para que ela não seja apenas um amontoado de números.

Lidando com outras raças

Antes de mais nada quero deixar claro que, em *Tormenta20*, racismo e preconceito de qualquer forma são tratado como se deve: como um tipo asqueroso de vilania, visto como crime de ódio. E assim deve ser em qualquer mesa de RPG. Os personagens jogadores são os heróis da história e, como tal, jamais devem exibir esse tipo de comportamento. Isso é coisa de vilão. No entanto, os PJ vão sempre esbarrar em pessoas cometendo atos horríveis, desde bandidos de estrada roubando mercadores indefesos até deuses malignos que amaldiçoam reinos inteiros por puro capricho egocêntrico. Em Arton, uma facção vilanesca inteira age sob a premissa preconceituosa de que humanos são uma raça superior que deveria conquistar e eliminar as demais.

Qualquer crime ou ato repudiante pode servir de base para antagonistas de uma aventura, mas é preciso cuidado ao abordar tópicos mais sensíveis — muitas pessoas sofrem com o preconceito em suas vidas reais e não querem passar por situações parecidas na mesa de jogo! Lembre-se que só existe uma única forma de jogar RPG errado: quando algum membro da mesa não está se divertindo!

Mas, no geral, como fica a interação entre as raças?

O anão "padrão", por exemplo, é justo, honesto, teimoso e apegado à tradição. Membros de outras raças enxergam os anões assim porque isso faz parte de sua essência. Eles esperam que um anão entenda de metais e tenha alguma habilidade com ferramentas. Em mundos de fantasia, estereótipos fazem muito mais sentido do que no nosso, afinal, as raças foram efetivamente criadas para serem como são!

Isso torna comum o fato de que todos preferem negociar ferramentas com anões, pois a tradição de sua raça evoca esse sentimento de que o comprador vai pagar um preço justo por uma peça de qualidade, e vai ficar realmente surpreso quando encontrar algum anão desonesto ou sem o menor talento para fabricação!

Algumas raças inclusive carregam estigmas de fatos históricos. Muitos elfos ainda sofrem de desconfiança por conta dos atos atrozes de sua antiga deusa. A invasão duyshidakk alterou a relação dos goblinoides com as demais raças, de formas que as vezes podem até ser positivas. Vilas pequenas podem se assustar com a chegada de um aventureiro osteon, principalmente porque sempre enxergaram mortos-vivos como ameaças terríveis!

Algumas dessas interações já são refletidas nos ajustes raciais, como as penalidades de Carisma dos Lefou (afinal todo mundo teme de certa forma a Tormenta!) mas abordam apenas os casos mais extremos.

Mas todos os membros da mesma raça são considerados iguais? Até certo ponto, pode-se dizer que sim.

Uma raça, um povo

Na fantasia clássica, as raças geralmente são tratadas como uma única cultura ou povo. "Os elfos" ou "os anões" são uma representação étnica única e unificada, o que significa que o termo "raça" extrapola para conceitos de identidade cultural e histórica.

É mais ou menos como se cada raça representasse uma cultura da Terra: além dos traços físicos óbvios, uma raça carrega sua linguagem, costumes, estética, arte, tecnologia e história.

Também é preciso lembrar que muitos RPGs não traçam paralelos com a vida na Terra. Em Arton, por exemplo, a vida não surgiu da evolução de organismos, mas sim do capricho dos Deuses. Eles criaram as raças para serem seus representantes, e por isso é normal que membros das raças dividam traços de personalidade que não fariam sentido na lógica do nosso mundo.

Apesar do *Guia de Estilo para Tormenta* deixar claro que não existem raças intrinsecamente malignas, o toque dos deuses faz com que anões sejam naturalmente mais sábios e perceptivos por conta da bênção do Deus da Justiça, enquanto humanos sejam naturalmente aventureiros ambiciosos, graças aos valores representados por sua criadora Valkaria.

Por conta dessa gênese especial, faz sentido que todos os elfos falem o mesmo idioma "élfico" ou que todos os anões tenham uma cultura voltada para a manufatura de pedra e metal. Essas explicações seguem a lógica do mundo de jogo, e você é encorajado a abraçar essa lógica quando pensa no seu personagem.

Claro que isso não significa que não existem exceções, que Inclusive, normalmente são os heróis protagonistas. O personagem do jogador será interessante justamente por destoar do que o povo considera "normal". Apenas cuidado para não forçar muito a barra só para ser diferentão e distanciar tanto seu personagem da cultura de sua raça a ponto dela se tornar irrelevante.

O conceito de um goblin intelectual e educado que serve como inventor pessoal de um nobre excêntrico é interessante, mas ele ainda precisa carregar os traços da raça de ser uma criaturinha enérgica, curiosa e desprovida de bom senso quando o assunto é segurança.

Mas Arton é um mundo em movimento. Muitas raças tiveram sua história e maneira de viver alteradas por eventos catastróficos recentes. O Império de Tauron ruiu, e com ele se desmantelaram os costumes opressores e escravagista dos minotauros. A deusa dos elfos abandonou seus filhos, que agora estão livres de sua influência vingativa. Os anões se aproximaram de sua mãe Tenebra, flertando com os demônios da pólvora e sua aplicação na guerra contra os Finntroll. Tantas diferenças sutis pedem um leque mais abrangente de opções para os jogadores, pequenas possibilidades de customização para refletir melhor os aspectos de sua raça, novos ou antigos, com que o personagem se identifica.

Essa é uma regra alternativa que eu venho desenvolvendo tem algum tempo, e que estou denominando temporariamente de "Costumes".

Bons (e maus) Costumes

A ideia dos costumes é que funcionem como os antigos traços raciais alternativos de *Tormenta RPG*, só que mais voltados para os hábitos e maneirismo da própria raça que mais influenciam o personagem dentro dos aspectos culturais que seu povo já possui.

Diferente das origens, costumes não refletem as condições de criação ou a maneira como o personagem viveu sua infância ou juventude. São traços mais intrínsecos do que sua raça representa na sociedade e a forma como reflete os aspectos dos deuses que as criaram.

Cada costume substitui uma habilidade de raça da lista inicial, às vezes específica, outras à escolha do jogador. Para ilustrar melhor essa ideia, vou apresentar abaixo alguns exemplos de costumes para minhas três raças favoritas de T20.

Anão. *Adepto da Pólvora*. Você acredita que a pedra-fumaça é um presente de Tenebra, um minério como qualquer outro que deve ter trabalhado e transformado. Você recebe proficiência com armas de fogo e pode fabricar armas de fogo, munições e bombas pagando um quarto do preço em matéria-prima, ao invés de um terço. Substitui *Tradição de Heredrimm*.

Dahllan. *Artesã Natural*. Você pode lançar a magia Transmutar Objetos (atributo-chave Sabedoria). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Substitui *Armadura de Allihanna*

Qareen. *Amigo da Magia*. Você recebe resistência a magia +2. Substitui Resistência Elemental.

FELIPE DELLA CORTE

TORNE-SE CONSELHEIRO DA DRAGÃO BRASIL HOJE MESMO!

Apenas R$ 20 por mês!

☑ *Seu nome* nos créditos!
☑ Fundo de tela com *arte original*!
☑ Acesso antecipado - *receba a revista um dia antes* do lançamento!
☑ Acesso *ao grupo exclusivo da Dragão Brasil no Facebook*, onde você pode ajudar a decidir o conteúdo da revista!
☑ *5% de desconto* na Jambô e na Nerdz (não cumulativo)!

www.dragaobrasil.com.br

Monster Chefe

Monstruosidades cozidas na pressão

por Felipe Della Corte, Rafael Dei Svaldi, Marcelo Cassaro, J.M. Trevisan e Guilherme Dei Svaldi

arte: Enrico Tomasetti

O *Monster Chefe* retornou à programação de lives da Jambô, e agora, com a meta em dia, também às páginas da *Dragão Brasil*!

A receita de hoje traz seres estraga-prazeres, atrelados ao mesmo tempo a uma grande tragédia artoniana e aos festivos anivesários hynne.

Farrapos de Hongari — ND 17

Apesar da ameaça purista ter sido de certa forma contida, a Grande Guerra Artoniana deixou um legado de dor e sofrimento, uma coleção de tragédias que deixaram marcadas tão profundas que jamais serão esquecidas. Uma das mais estranhas e horripilantes lendas nascidas da guerra ganhou fama entre aventureiros e nobres das Repúblicas Livres de Sambúrdia.

A história diz que um grupo de famílias hynne encontrou abrigo em um mausoléu abandonado, que eles não sabiam ser na verdade a casa de veraneio de um nobre poderoso, que contratou mercenários para retomar o local. Esperando encontrar bandidos ou mesmo monstros, os mercenários ficaram bastante satisfeitos ao se deparar com algumas dúzias de hynnes desarmados — dinheiro fácil.

O lamento e tristeza profunda dos hynnes massacrados naquela noite em que comemoravam uma festa de aniversário foi tamanho que a energia negativa gerou uma criatura horrenda, uma manifestação do rancor das vítimas.

A forma humanoide é alta e volumosa, seu corpo inchado como um balão, recoberto por farrapos coloridos bufantes. Debaixo dos panos saem correntes grossas que terminam em coleiras usadas por criaturas espectrais, almas humanoides que choram sem parar em uma expressão constante de tristeza. Longos e poderosos braços terminam em mãos compridas, com longos dedos feitos de cera que terminam em um pavio aceso e gotejam sem cessar. Sua face geralmente está oculta por um capuz, mas dizem ser possível ver olhos brilhantes e um enorme sorriso macabro na penumbra dos panos.

O Farrapo de Hongari, como ficou conhecido, é um espírito vingativo e odioso, que pode se manifestar durante momentos de alegria e descontração, principalmente dentro de masmorras em que houve mortes violentas recentes. Ele manipula a mente de suas vítimas para que acreditem estar se divertindo muito, e se alimenta dessa alegria falsa.

Caso percebido, o espírito raramente luta: prefere usar seus poderes para prender os adversários e invadir suas mentes, revelando seus segredos e criando intrigas. Caso seja irritado, amaldiçoa uma vítima para que morra antes de seu próximo aniversário!

Espírito 20, Grande

Iniciativa +18, **Percepção** +22, visão no escuro

Defesa 32 **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +20,

Pontos de Vida 180

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 garras de cera +13, 1d8+4, 1d6 de fogo.

Aparição. O farrapo está constantemente sob efeito da magia *forma etérea*. Ele não pode usar suas habilidades enquanto estiver etéreo, exceto Ilusão Festiva.

Dividir Agonia (reação) O Farrapo sempre aparece com 1d6+2 almas acorrentadas em seu corpo e, sempre que sofre dano, pode dividir metade desse dano com

uma das almas. Cada alma tem 60 PV e, quando destruída, lança a magia *assassino fantasmagórico* no alvo que causou o dano final, tornando-se ela mesma o espectro que persegue o alvo.

Ilusão Festiva (completa, sustentada) O Farrapo embosca vítimas usando uma poderosa ilusão para que pensem estar se divertindo. Essa habilidade é similar à magia *Réquiem* (mas com alcance médio), prendendo os alvos em uma sequência infinita de atividades divertidas, como uma festa. Enquanto o Farrapo sustentar a habilidade (usando sua ação completa do turno), um alvo afetado deve fazer um teste de Vontade (CD 30) no final de seu turno; se passar, o alvo se liberta da ilusão e fica imune a essa habilidade até o final do dia; se falhar, o farrapo absorve sua energia vital, causando 8d8 de dano mental. Um alvo que morra por conta do dano dessa habilidade tem 20% de chance de ter sua alma acorrentada pelo Farrapo, tornando sua ressurreição impossível.

Incitar Intriga (padrão) O farrapo tenta ludibriar a mente das criaturas em alcance médio, incitando umas contra as outras ao revelar seus segredos mais terríveis e obscuros. Os alvos que falharem num teste de Vontade (CD 25) se tornam hostis contra seus aliados, passando a atacá-los como inimigos. Um alvo afetado pode fazer um novo teste no final de seu turno; se passar, fica livre do efeito e recebe um bônus cumulativo de +5 no próximo teste contra essa habilidade.

Prisão de Cera (padrão) A cera dos dedos do farrapo pode se estender para prender todos os alvos em alcance médio, funcionando como a magia *Amarras Etéreas* (CD 30).

Fim da Festa (padrão) Quando todas as almas forem destruídas, o farrapo lançará uma maldição mortal sobre o alvo que causou mais dano no encontro. Se falhar em um teste de Vontade (CD 30), o alvo morrerá na meia-noite do dia do seu próximo aniversário. O farrapo tenta fugir assim que conseguir amaldiçoar um alvo. Essa maldição só pode ser dissipada se o Farrapo que a lançou for destruído.

For 15, Des 12, Con 20, Int 22, Sab 18, Car 16

Perícias Conhecimento +22, Enganação +19, Intuição +20.

Tesouro. Padrão mais cera espectral. Uma porção da cera dos dedos de um farrapo de hongari vale T$5.000 como material para adicionar o encanto drenante à uma arma.

Assista ao episódio dos Farrapos de Hongari, um especial de aniversário do Guilherme no canal da Jambô, clicando aqui.

VANGUARDA

NOVEMBRO/2021

CONTO DE
REMO DISCONZI

ILUSTRAÇÃO DE
ANA CAROLINA GONÇALVES

Obras de arte dominavam o aposento, todas as superfícies eram tomadas por quadros, estatuetas e vasos, todos rebuscados e de valor inestimável. Na mesa ao redor da qual o grupo se reunia, um delicado aparelho de chá de porcelana repousava sobre a toalha imaculadamente branca, o bule fumegante enchendo o ar com uma fragrância apetitosa. Mais que bonita, a sala era segura. Sob o os arabescos florais do papel de parede e do tapete, estavam traçadas abjurações poderosíssimas. Impérvio a vidências e totalmente inacessível por qualquer outro meio, o ambiente era apropriado para aquele concílio de guerra frívolo.

— Ava, querida, alguma novidade na questão da *Legrasse & Legrasse*? — Adorael perguntou, referindo-se aos irmãos alfaiates que atendiam no mercado de Valkaria. — Adoro o acabamento deles, mas, se realmente querem a capa, precisam apresentar algo mais estimulante.

Adoraveridariel era um elfo esguio, de rosto comprido e pálido, vestido com uma casaca repleta de bordados e decorações cuja monocromia em preto resultava num aspecto surpreendentemente sóbrio. Usava uma peruca branca arranjada num grande penteado em dois lóbulos, e seus dedos com unhas longas eram repletos de aneis. Enormes óculos de lentes escuras tornavam inescrutáveis os seus olhos.

— Pediram mais três dias — Ava respondeu, sorvendo o líquido em sua xícara. — Eles asseguraram que, desta vez, você vai ficar impressionado.

Ava, trajada em esplendor eclesiástico e pedras preciosas, era uma mulher doce e de feições delicadas cuja pele escura contrastava com longos cabelos totalmente alvejados. Tinha cachos perfeitamente moldados a ferro quente e luvas episcopais

bordadas com o perfil de um rei de expressão enérgica — Tibar, o Deus Menor do Comércio.

— Assim espero — o elfo suspirou. — Quando eu falo em simplicidade ou elegância, não quero dizer *tédio* — concluiu com uma nota de acidez.

Sir Röar, que ouvia tudo em silêncio, tomou um gole do chá escuro e fez uma careta.

— Por Khalmyr, Adorael, esse chá é vil!

Sir Röar era um rapagão moreno de cabelos revoltos e uma barba curta que deixava ainda mais evidente a profunda cicatriz que percorria um dos lados do rosto. Vestia um gibão de couro preto e a espada que repousava ao seu lado, gravada com runas místicas de potência e bravura, certamente não era decorativa. Parecia destoar do contexto.

— Não é vil, *Sir* Röar, é café. — Adorael corrigiu. — Falando em coisas vis. — Adorael abaixou os óculos escuros e fitou o cavaleiro com seus olhos vermelhos de escleras negras. — Acredito que você tenha algo para mim hoje?

— Supõe corretamente — respondeu *Sir* Röar. Tirou uma pasta de couro de dentro da bolsa que estava na cadeira ao seu lado e a entregou para Adorael. — Você acha que consegue aprontar as matrizes a tempo? — o cavaleiro indagou.

— Obviamente — replicou Adorael, totalmente blasé. — Uma nova edição da *Vanguarda* é publicada a cada duas semanas, religiosamente. Nenhuma porcaria de guerra vai interferir com o meu cronograma.

Adorael era editor da revista *Vanguarda*, o periódico de moda e estilo mais importante de Valkaria e, consequentemente, de todo o Reinado. Era uma publicação cara — os volumes eram encadernados e ricamente ilustrados (as gravuras eram coloridas à mão) e, como consequência, circulava apenas entre

um público muito restrito, o que tornava ainda mais impressionante a sua ampla reverberação cultural.

Sir Röar era o futuro herdeiro do ducado de Torgv, uma vasta propriedade no sudoeste de Deheon, próxima à fronteira com Ahlen, o Reino da Intriga. Quando a guerra eclodiu, o cavaleiro comandou os homens de seu pai em batalha na fronteira ahleniense. Deveria ter sido fácil — com tropas pouco numerosas e nenhuma tradição militar apreciável, Ahlen não punha medo em ninguém. *Sir* Röar antecipava algo mais parecido com um massacre do que com uma batalha. E, de fato, foi o que ocorreu, o cavaleiro teve sorte de sair vivo. Pois Ahlen tinha melhores espiões e, sabendo de antemão dos movimentos da companhia sob o comando de *Sir* Röar, pôde emboscá-la com facilidade. O cavaleiro perdeu mais da metade dos soldados sob seu comando e ganhou cicatrizes, a maior delas no seu orgulho.

Desde então, empenhou-se na formulação de uma estratégia contra Ahlen. Precisava de algo pouco ortodoxo para pegar de surpresa um inimigo tão astuto. Daí nasceu sua associação com Ava e Adorael. Para *Sir* Röar, o simples fato de algo como a *Vanguarda* sequer continuar existindo em meio à guerra era notável. Guerrear, afinal, era uma atividade incrivelmente dispendiosa que direcionava para si as riquezas da sociedade e capturava qualquer excedente antes destinado para fins mais frívolos. Mas o que deixou o cavaleiro realmente impressionado foi o fato de a revista ser uma arma apontada para Ahlen.

* * *

Foi a Duquesa Georgina Réege-Vorlat quem alertou *Sir* Röar para a possibilidade. Mais precisamente, uma representação dela na *Raposa Prateada*, uma gazeta

de modas de Thartann, a capital do reino. A prancha em cores retratava a Duquesa com seu infame penteado à Baixo Iörvaen, em referência à região onde se deu a recente vitória yudeniana sobre as forças do Reinado. Na página oposta, um texto descrevia as peças de roupa e acessórios ilustrados com uma precisão quase pedante.

Construído sobre uma armação de arame e tecido, o penteado tinha uns 90 centímetros de altura. Os cabelos ruivos da marquesa — reforçados com quantias generosas de cabelo falso e crina de cavalo — foram penteados para cima e ondulados estilisticamente, imitando labaredas. Dentre as chamas vermelho-alaranjadas, se erguia o acessório principal: o modelo em escala reduzida de um colosso de Yuden. Vagamente humanóide, a temível máquina de guerra estava reproduzida nos mínimos detalhes. Pedras cinzentas e metal enegrecido, moldados em papel machê e belamente pintados com padrões rúnicos em púrpura, davam forma à figura. Miniaturas em cera povoavam o penteado-diorama: diminutos goblins alimentavam uma fornalha no ventre do colosso e soldadinhos yudenianos operavam balistas sobre os ombros do modelo. No ponto mais alto, plumas de avestruz negras faziam as vezes da fumaça tóxica que o colosso expelia pelas chaminés.

O vestido da Duquesa, uma suntuosidade em seda vermelha com decorações em preto, complementava o edifício capilar. O corpete, ornado profusamente com renda e bordado com pedrarias, fazia a silhueta parecer asfixiante. As saias, superlativamente amplas sobre uma intrincada armação, acentuavam ainda mais a cintura finíssima e, com seus quase dois metros de largura, exibiam com perfeição o padrão que adornava o tecido: em meio a arabescos, uma raposa e um leopardo se repetiam em alusão à aliança vitoriosa entre Ahlen e Yuden.

Tudo muito impressionante, mas era claramente uma cópia. Semanas antes, a Marquesa Cora Weberline usou uma composição idêntica em um baile de arrecadação de fundos para o exército de Deheon, conforme documentado pelo periódico de Adorael. Os pormenores temáticos eram distintos, claro. Alusivo à vitória do Reinado na capital de Bielefeld, o penteado à Roschfallen apresentava pequenos cavaleiros de armadura posicionados ao redor de uma maquete fidedigna do Templo da Luz. O vestido era praticamente o mesmo, mas as decorações heráldicas remetiam a Deheon e Bielefeld sobre um esquema de cores azul e branco. Até mesmo a pose da figura representada na *Raposa Prateada* era idêntica à da gravura na *Vanguarda*.

A imitação por si não era digna de nota. Os almanaques que circulavam entre o público menos elitizado eram ilustrados com cópias de cópias das gravuras que apareceram primeiro na *Vanguarda*. Era parte normal do jogo. O que chamava a atenção era quão conspicuamente Ahlen continuava a consumir a moda ditada em Valkaria a despeito da guerra.

O discurso Purista atualmente em voga em Ahlen tinha a xenofobia como um de seus pontos centrais. A produção cultural de lugares como Valkaria, mesmo sendo predominantemente humana, era vista como demasiado influenciada pelas raças não-humanas, inferiores, integradas à população. A música, a literatura e a dramaturgia dessas culturas era subversiva por definição, e deveria, portanto, ser expurgada em prol da saúde social.

Mas, ao que parece, a *Vanguarda* contornou os censores e escapou das queimas de livros. A publicação de Adorael não era apenas um informativo chique para "damas e cavalheiros de discernimento", como sua capa dizia — era uma brecha na armadura de Ahlen.

* * *

A pasta que *Sir* Röar entregara para Adorael continha a peça que fazia a *Vanguarda* passar de uma gazeta de frivolidades para uma armadilha mágica.

Nela estavam contidos os croquis a lápis (uma vez finalizados, seriam as ilustrações da revista) que *Sir* Röar fazia com que fossem de Adorael para uma equipe de magos-escribas subordinados ao cavaleiro e retornassem com as devidas alterações — tudo em segurança e no mais perfeito sigilo. Ao redor dos esboços, os magos adicionavam, em lápis azul-claro, diagramas arcanos que codificavam um feitiço. Os artistas sob o comando de Adorael, então, finalizavam as artes, incorporando as linhas místicas nos cenários e outros elementos decorativos das pranchas de moda, camuflando o traçado da magia. A operação se repetiu a cada duas semanas nos últimos meses. Esta seria a interação final.

Cifrado nas gravuras da *Vanguarda*, havia um feitiço subliminar fracionado de conjuração involuntária. Tratava-se de um dispositivo criptomântico obscuro cujo objetivo era implantar, clandestinamente, um feitiço no intelecto de um hospedeiro ao longo do tempo para, a seguir, induzir sua conjuração inadvertida. A novidade não estava em lançar um feitiço sobre alguém sem o seu conhecimento — estava em *fazer alguém lançar um feitiço sem se dar conta*. Uma magia convencional seria facilmente detectada pelo controle fronteiriço, esta forma, em teoria, permitia contrabandear o feitiço em frações indetectáveis para, a seguir, montá-lo no ponto de deflagração. O fato da montagem ser feita involuntariamente pelas próprias vítimas atestava a sofisticação do mecanismo e, muito possivelmente, as tendências sádicas de seu criador.

Bastava a vítima em potencial pôr os olhos na superfície que ocultava uma fração do encantamento codificado com a técnica. Uma vez introduzida a imagem no cérebro, os recônditos da mente, orientados por sugestão hipnótica, se encarregavam da digestão da informação visual, separando o feitiço do ruído e acumulando os fragmentos no inconsciente. Quando a última parcela fosse absorvida, o mosaico se completava e a conjuração propriamente dita ocorria. A desvantagem do método era a lentidão. A densidade de conteúdo arcano por unidade visual era pavorosamente baixa, já que a informação evidente, em sua maioria, era disfarce. Isso era compensado pela discrição — a implantação ocorria aos poucos, como se fosse um envenenamento, tudo muito sutil.

Discutiu-se muito a respeito das limitações desse vetor tão idiossincrático. Suas particularidades inviabilizavam encantamentos complexos ou evocações com grande poder de fogo — a conjuração levaria anos para ser concluída. Havia também a questão dos alvos. A *Vanguarda* não circulava apenas em Ahlen e, mesmo lá, o periódico também era lido fora dos círculos da nobreza por mercadores e pela burguesia aspiracional. Não era ético (ou prático) inserir indiscriminadamente fragmentos de magias potencialmente danosos nas cabeças das pessoas. Amostras de sangue, obtidas a muito custo, possibilitaram a codificação dos receptores válidos — somente nobres das linhagens Vorlat, Schwolld e Rigaud, as famílias que detinham o poder em Ahlen.

Uma vez viabilizado o método de inoculação, havia a questão do desenvolvimento do feitiço propriamente dito. Experimentou-se com diversas maldições menores e efeitos de vidência que visavam à espionagem, até finalmente se decidirem por um encantamento de influência mental. Agora a *Vanguarda* saturava as mentes da elite ahleniense com uma variação da *zona da verdade* — uma compulsão sutil que não somente impedia os encantados de contar mentiras deliberadas, mas emanava o mesmo efeito sobre aqueles ao seu redor. No Palácio Rishantor, microcosmo de intriga e politicagem da nobreza de Ahlen, tal feitiço tinha potencial para ser mais

devastador que uma chuva de meteoros. A discórdia resultante implodiria a corte, decepando a cabeça da serpente. A nova edição da *Vanguarda* prometia bem mais que as tendências de primavera — Ahlen seria uma vítima da moda em mais de um sentido.

* * *

A chegada da nova estação inaugurava mais uma temporada no calendário social da elite de Valkaria. Adorael, com seu gosto por badalação e dramaticidade, tinha por costume organizar um lançamento especial da *Vanguarda* para marcar a ocasião. O evento era sempre um sucesso entre a nata da metrópole por seu alto conceito, produção esmerada e público seleto. A temática da festa, nos dias que a antecediam, se tornava o principal tópico de conversa entre a parcela mais atenta dos ricos e famosos da cidade, num crescendo de antecipação que culminava no anúncio oficial de Adorael. Então o elfo finalmente abriu a caixa: o gato estava morto.

"Funeral para a Opulência", dizia o convite caligrafado que *Sir* Röar tinha em mãos, "código de vestimenta: traje a rigor (mortis)". O cavaleiro, que não era estranho ao circuito de bailes e cerimônias da nobreza de Valkaria, considerava a ironia da situação. Antes da guerra, tinha o estado de espírito para apreciar um convite tão exclusivo, mas não a posição para recebê-lo — agora que tinha o privilégio, o gosto já não era o mesmo.

A rua que levava ao local do evento (uma velha catedral que atualmente servia a propósitos menos religiosos) estava tomada de carruagens com as mais variadas decorações e insígnias. Uma multidão já se formara em frente ao pórtico do templo, todos trajados em esplendor de ébano e ostentação mortuária. Sir Röar vestia seus trajes de gala com um toque despojado — contrastava a casaca adornada com dragonas, agulhetas e tranças prateadas com o colarinho erguido e desabotoado da camisa. Uma belíssima espada cerimonial pendia de sua cintura e seus cabelos estavam (des)arrumados num caos controlado.

— Olha só quem está bonito esta noite — Ava comentou descontraidamente, aproximando-se de *Sir* Röar e fazendo uma mesura, que o cavaleiro retribuiu.

A clériga ostentava um tema de papisa das trevas: um pesado manto eclesiástico de brocado negro cobria a batina cuja cauda longa arrastava no chão, e, da mitra que cobria sua cabeça, pendia um véu rendado que ocultava o rosto.

— Se eu não fosse casada com a minha carreira, consideraria você seriamente para a posição.

— Obrigado... — O cavaleiro corou, meio sem jeito.

— Fica ainda mais bonitinho quando está envergonhado! — Ava riu e ofereceu o braço para *Sir* Röar. — Você me acompanha?

Na longa nave da catedral, o som de conversas animadas contrastava com a música depressiva de uma orquestra composta por osteons. Garçons, cujos rostos eram maquilados para parecerem caveiras, serviam aos convidados taças de vinho espumante, vermelho como sangue, lubrificando as relações sociais. Os lustres, os candelabros e as ornamentações que pendiam do teto abobadado e espiralavam pelas altíssimas colunas da catedral eram feitos inteiramente de ossadas artisticamente encaixadas, tornadas ainda mais sinistras sob a luz bruxuleante de incontáveis velas negras. A atmosfera lúgubre se completava com arranjos de flores ressequidas. Pesadas cortinas negras cobriam os vitrais das janelas, ocultando suas histórias edificantes de salvação.

Sir Röar, de braços dados com Ava, andava por entre aquele público prestigioso. Ava parecia genuinamente impressionada com o quilate das celebridades que

Adorael era capaz de reunir.

— Aquele é Gwendolyn Ediriel, último *castrato* de Lenórien. — Comentou Ava, se referindo a um elfo andrógino de cabelos prateados cujo vestido era tão exuberante que fazia duquesas parecerem burguesas. *Sir* Röar virou a cabeça para ver melhor. — Assim não, seja mais sutil — Ava o repreendeu. Passaram por uma roda aristocrática e Ava acenou discretamente para uma menina ruiva que não devia ter mais de seis anos de idade e parecia dominar a conversa. — Aquela é *Lady* Camille, a nova Duquesa de Blangis. Herdou o título com a morte recente da mãe, história triste. Ela tem um talento precoce para a politicagem, é tão bonitinho! — Arrematou Ava admirada. *Sir* Röar achou perturbador.

Um homenzarrão loiro que usava um casaco de pele de leão negro, com cabeça e tudo, passou pelo casal e *Sir* Röar o reconheceu imediatamente.

— Ulf Garra Vermelha, o gladiador imperial! Eu adorava vê-lo na arena — mencionou o cavaleiro com um tom nostálgico.

— Ele não mata apenas gladiadores — observou Ava. — Dizem as más línguas que seus gastos exorbitantes com peles já ameaçam de extinção pelo menos duas espécies de grandes felinos.

Onde o altar costumava ficar, estava exposta a peça central da decoração, o único elemento que destoava da palheta de cores obscura: um manequim de cera desnecessariamente realista, deitado num caixão laqueado. Não exatamente deitado — a boneca loura, que usava um penteado com armação enorme, repleto de adornos, tinha tantos travesseiros sob a cabeça que estava praticamente sentada, como era costume entre as adeptas dessa tendência capilar (que sofriam noites mal-dormidas para manter intacta a construção por dias a fio). Trajava um vestido de seda cor-de-rosa com padrão floral, muito ornado, a cintura tão fina que não

haveria espaço para órgãos internos. Saias muito amplas, sustentadas por *paniers* (duas armações fixadas na cintura que pendiam dos lados dos quadris) que não cabiam dentro do caixão, se derramavam para fora.

À esquerda do caixão com o manequim estava o púlpito, uma plataforma esculpida como parte de uma das massivas colunas de sustentação. As estruturas que outrora foram de madeira — o parapeito e a escada de acesso —, há muito perdidas, foram recriadas com encaixes ósseos. No instante em que Adorael pisou no primeiro degrau, a construção esquelética se iluminou, banhando a figura do elfo, que trajava uma variação extrema do figurino que era sua marca registrada, com luz mágica. A peruca branca se erguia em duas enormes estruturas lobulares ao redor das quais tranças se enrolavam em padrões complexos. Sua casaca negra era toda bordada com pedrarias de ônix e as saias, engomadas e pregueadas, pareciam muito amplas e estruturadas. Os saltos das botas, escandalosamente altos, forçavam os pés de Adoral a assumirem uma ponta de bailarina. Os enormes óculos escuros, mantidos a despeito das luzes noturnas, tinham lentes grandes e bulbosas, conferindo ao rosto do elfo um aspecto insetoide. A única concessão à cor eram os lábios e as unhas, pintados de dourado. A música cessou e, ante à visão gloriosa, todos fizeram silêncio, ansiosos pelo pronunciamento de Adorael.

— Queridas damas e cavalheiros de discernimento, é com pesar que estamos reunidos esta noite para uma fatídica despedida — Adorael iniciou o discurso. — O esplendor extremo que aprendemos a amar e a venerar, e que nos possibilitou um vislumbre do paraíso aqui no plano material, chegou ao fim de sua fabulosa vida. Experimentamos o estilo como uma entidade autônoma, superior, que, em vez de seguir os ritmos de nossos corpos imperfeitos, passou a ditá-los, elevando-nos. Sentimos dor no processo? Certamente. Mas a perfeição não vem sem sofrimento.

E agora sofremos para nos despedir... — Adorael fingiu secar uma lágrima. — Mas nós, apóstolos da moda, somos afortunados porque nela tudo é efêmero! Não há tempo para prantear quando novas dádivas se derramam sobre nós! — Com um gesto dramático, o elfo ergueu a mão esquerda em sinal de bênção. — Testemunhem o milagre da transubstanciação da beleza!

Com o gesto de Adorael, o salão se transfigurou. Nas mais variadas cores, rosas, lírios e gérberas floresceram profusamente por entre as ossadas, o macabro cedendo lugar ao primaveril. As areias do tempo pareceram retroceder para as coroas de flores mortas, cuja vitalidade renovada espalhou fragrâncias doces pelo ar. O grande teto abobadado se iluminou, revelando uma revoada de pássaros que, cantando em uníssono, teciam a base harmônica para a melodia de um coro de diminutas fadas. Quando a música chegou ao clímax, a figura no caixão se ergueu com a leveza de uma dançarina. Seu enorme vestido se desfez em borboletas, revelando a moda da nova estação. O vestido cor-de-rosa não mais era opulento ou grandioso — agora era gracioso e delicado. Os cabelos estavam soltos, decorados apenas por um pequeno arranjo floral. As saias, que perderam a amplitude excessiva e o peso da armação, agora se moviam com fluidez e leveza. A seda trabalhada e a fartura de fitas, rendas e pedrarias foram substituídas por algodão, linho e gaze. Era o triunfo da naturalidade jovial sobre a pompa e a circunstância.

O público, extasiado, aplaudia efusivamente. Adorael então abaixou sua mão num gesto teatral, dissipando a ilusão mágica e envolvendo o salão em trevas mais uma vez.

— Isto, queridos amigos, é um vislumbre das maravilhas que o futuro promete — Adorael retomou o discurso. — A austeridade material suscitada pela guerra não precisa ser feia nem triste. Pois se um extremo da beleza é o esplendor, o outro é a elegância! Leveza. Graça. Naturalidade. Abrimos mão da distinção magnificente de nossos trajes esplendorosos porque, neste momento difícil, somos todos iguais na luta pelo nosso Reinado! Mas, é claro, ninguém se vestirá mal para tanto — Adorael provocou risos com o comentário. — Amanhã a primavera nos brindará com uma beleza que nasce da simplicidade. Mas, até que o nascer do sol surja, desfrutaremos desta última noite de excesso e opulência! Que seja uma despedida em grande estilo! — Finalizou, causando uma nova onda de aplauso.

— Por Khalmyr, como ele é cínico — criticou *Sir* Röar, meio contrariado. — Nem parece o mesmo homem que ontem mesmo estava dizendo que “essa guerra não serve para nada se não podemos ter penteados decorados com exércitos em miniatura”.

— Ele é pior do que você imagina — Ava sorriu. — Adorael é muito mais pragmático do que parece. Afinal, se não fosse, estaria morto em seu palacete em Lenórienn, e não aqui.

Fim da primeira parte.

A *Breves Jornadas* oferece aventuras completas de *Tormenta20*, de forma rápida e descomplicada, com tudo o que você precisa ao alcance das mãos. Fichas específicas são fornecidas, enquanto estatísticas presentes no livro básico terão indicadas a página em que se encontram.

O objetivo é fazer com que mestres tenham um ponto de partida eficiente para se divertir por uma tarde ou até começar uma campanha. A aventura de hoje se chama *Mistério na Mansão da Maga*!

Introdução

Magia é uma benção que existe em abundância em Arton. Seja pela presença ativa de Wynna, seja por sua filosofia de nunca negar acesso a essa dádiva, é algo que se espalha mesmo longe de grandes centros urbanos como Valkaria.

No interior dos reinos, em vilas esquecidas pelos deuses, magos menos ortodoxos passam suas tradições adiante para estudantes atentos. Bruxos servem como conselheiros e boticários em comunidades distantes. Feiticeiros nascem em famílias sem ancestrais mágicos.

Entretanto, nem todos são benevolentes. Existem aqueles que usam a distância das autoridades para realizar planos pérfidos e pesquisas profanas. E quando se tornam uma ameaça, é a hora de aventureiros entrarem em ação.

Resumo da aventura

Mistério na Mansão da Maga é uma Breve Jornada pensada para uma única sessão, mas também serve como ponto de partida para uma campanha. É ideal para um grupo de quatro personagens de 1° nível em *Tormenta20*.

Convidados à Grande Academia Arcana, os personagens serão contratados para investigar o desaparecimento da amiga de uma professora. Serão, então, transportados para uma vila, que os receberá calorosamente. Ao se dirigirem à residência de Lucrécia, a maga desaparecida, deverão investigar os cômodos em busca de pistas. Quando armadilhas e portas secretas aparecem, a busca leva todos a um andar inferior secreto, onde descobrirão as verdadeiras intenções da conjuradora.

Cena 1 – À professora, com carinho

Existem diversas formas de introduzir os personagens: conjuradores podem ser alunos da Academia Arcana, convidados por sua professora para uma primeira missão; outra opção é que sejam aprendizes de antigos colegas de aventura da professora; ou apenas mercenários. De um jeito ou de outro, todos são convidados ao campus.

Passando por um casebre acima de qualquer suspeita, com uma placa simples de "Escola de Magia", chega-se ao semiplano em que a instituição se localiza. Os céus são multicoloridos, e seis sóis, cada um representando um elemento, dançam no firmamento.

Raschid, o gênio da terra e zelador da Academia, surge para levá-los até o escritório da professora Ysailie. Ela é uma elfa, veste robes formais verdes, um capelo, e sua expressão é séria. O escritório não é grande, mas tem espaço para cadeiras confortáveis nas quais pede que todos se sentem. Xícaras flutuam até cada um, acompanhadas por um bule florido que as preenche com chá.

O motivo do convite é que uma amiga de longa data, chamada Lucrécia, deixou de responder suas cartas há algumas semanas. Incomodada pelo silêncio repentino, a professora os contatou. Também informa que Lucrécia estudou na Academia Arcana, mas suas ambições não eram acadêmicas.

Como pagamento oferece T$ 2000, e uma das suas posses mais valiosas: um Anel da Proteção (***Tormenta20***, p. 328). Assim que estiverem prontos, a professora traçará símbolos arcanos, abrindo um portal para a vila.

Cena 2 – Vila Feliz

Quando cruzam o portal, surpreendem a população local, que para seus afazeres assim que os percebem. Trata-se de um povo amigável e curioso, que logo cerca o grupo, perguntando sobre suas aventuras. Oferecem comida, estadia, descontos, tudo para estes grandes heróis. Assim que comentarem o motivo que os trouxe até ali, todos parecem aliviados em saber que os desaparecimentos vão ser investigados.

O estranho é que o povo se refere a diversos casos. Com um teste de Diplomacia ou Investigação, CD 15, o grupo descobre que ao menos cinco jovens sumiram sem deixar rastros, além da maga e seu aprendiz, chamado Andrew.

Após toda essa comoção, são levados ao portão da mansão da maga. A propriedade tem um grande quintal com claros sinais de abandono, que rodeia o prédio largo de fachada magnífica, com dois andares.

Cena 3 – Salão principal

As portas duplas da entrada principal estão destrancadas e levam a um salão amplo, com um pé direito muito alto. Do lado direito e esquerdo existem portas que levam para fora deste aposento.

No centro, sobre um pedestal redondo, há uma estátua de uma mulher com mãos suplicantes para o alto, quase tocando o teto. Qualquer um treinado em Religião notará que se trata de uma representação de Valkaria.

Com um sucesso em Investigação ou Percepção CD 25, notam que a estátua no centro é um tipo de construto mágico, usado para tomar conta de um lugar importante. Através de um teste de Misticismo CD 17 sabem que essa estátua não agirá até ser provocada com alguma ação agressiva, como ataques diretos, magias que exijam um teste de resistência, e afins.

Criaturas. Efígie Animada (NPCs & Criaturas).

Não sendo provocada, a efígie permanecerá imóvel. Abrir a porta secreta (Cena 10) ativa a estátua, que atacará assim que voltarem ao salão principal.

Cena 4 – Corredor perigoso

Saindo do salão, terão acesso ao corredor que dá a volta ao redor do aposento. À esquerda está a porta da biblioteca (Cena 5) e à direita a da cozinha (Cena 6). Porém, caso sigam pelo corredor, serão surpreendidos.

Do lado esquerdo existe um Fosso Camuflado (*Tormenta20*, p. 302), uma armadilha escondida sob o carpete. Na direita, escondida na parede, há uma armadilha de Virote (*Tormenta20*, p. 302). Essas armadilhas afetam apenas o personagem que estiver andando a frente. Caso tenham encontrado ou sofrido os efeitos de uma das armadilhas, todos recebem +2 em Investigação para encontrar e desarmar a segunda.

Os corredores se encontram atrás do salão principal, diametralmente oposto à porta de entrada, onde há uma escada que leva aos andares superiores. Entretanto, com

um teste de Investigação ou Misticismo CD 15 é possível encontrar um mecanismo mágico, na base da escadaria, onde há uma fechadura.

A fechadura é complexa e está sob efeito da magia Tranca Arcana (Misticismo CD 16 para Identificar Magia). Para abrir é necessário um teste de Ladinagem CD 40, dissipar o feitiço, usar a mesma magia de forma aprimorada, ou, é claro, utilizar a chave adequada (na Cena 8).

Cena 5 – A Biblioteca Inocente

Do lado esquerdo da residência existe uma biblioteca formidável, com paredes cobertas de livros. Os temas, porém, são um tanto... curiosos, como o *Plantio de Gerânios 4ª Edição*. Estranhamente, não há nenhum livro sobre magia.

Se passarem algum tempo procurando, é possível encontrar 4 livros Aprimorados (+2 em uma perícia). As perícias, entretanto, são escolhidas aleatoriamente (Tabela 6-5, *Tormenta20*, p. 265), mas não há nenhum livro Aprimorado para as perícias Luta, Misticismo ou Pontaria. Procurar o livro de uma perícia específica requer um teste de Investigação CD 20.

Cena 6 – Panela Barulhenta

Na extremidade oposta da biblioteca está a cozinha. O ambiente é bastante limpo, como se ninguém nunca tivesse usado o local, mas quando entram no cômodo, ouvem um barulho vindo de uma panela enorme, com tampa. Ao se aproximarem, um Glop salta lá de dentro.

Criatura. Glop (*Tormenta20*, p. 272).

Assustada, a criaturinha pode ser tranquilizada com um teste de Adestramento, CD 25, ou oferecendo algum tipo de comida para ela. Se fizerem ambos, o Glop se torna um aliado, fornecendo +1d4 de dano de ácido nos ataques corpo a corpo de um personagem.

Cena 7 – Laboratório

Subindo a escadaria, o andar possui três salas, uma grande à direita e duas menores à esquerda.

À direita, através de portas duplas, encontra-se um laboratório de estudo arcano. O local é organizado e esterilizado, com substâncias em diversos recipientes, assim como anotações arcanas em quadros negros e papéis. Analisando os escritos com Misticismo CD 10, é perceptível que são fórmulas básicas, provavelmente escritas pelo aprendiz da maga.

Os textos podem ser usados como 4 pergaminhos: 1 de Armadura Arcana, 2 de Setas Infalíveis de Talude e 1 de Dissipar Magia. Além disso, entre os frascos existem 6 Essências de Mana, rotulados.

Cena 8 – Quarto de Lucrécia

Uma das duas salas menores é um quarto luxuoso, com uma enorme cama com dossel. Aqui há um armário repleto de vestidos elegantes (que equivalem a Trajes de Corte), uma penteadeira e um quadro meio torto. O quadro retrata uma mulher de sorriso misterioso, longos cabelos negros e robes brancos.

Na penteadeira estão as cartas de Ysailie, 3 Bálsamos Restauradores e uma planta baixa da propriedade, com um círculo na escada (o que fornece um bônus de +5 em Investigação para achar a passagem secreta).Se ajeitarem o quadro, uma chave pesada de cobre cai no chão, fazendo muito barulho. Caso ninguém mexa na pintura, peça um teste de Investigação ou Percepção CD 15 para revelar a chave. Esta chave mágica abre a passagem secreta.

Cena 9 – Aposentos do Aluno

Menor que as outras salas, com espaço apenas para uma cama e uma escrivaninha, esse quarto é simples e confortável. Em cima da escrivaninha é possível ver um livro com capa de couro.

Investigando o volume, descobrirão que trata-se do diário do aprendiz de Lucrécia, Andrew, que se intitulou "o azul". Aqui ele fala principalmente o quão agradecido é à sua mentora e sobre sua rotina. Nas páginas finais, entretanto, descreve que sua tutora está cada vez mais estranha, se recolhendo em uma sala secreta. Também diz que aproveitará uma viagem dela para ver o que está escondendo. O último parágrafo, rabiscado com pressa, diz:

Não acredito no que vi. Como minha mestra pode ter feito aquilo? Vou esconder a cópia da chave atrás da pintura dela e fugir. Que Wynna tenha misericórdia de mim.

Cena 10 – O Verdadeiro Laboratório

Ao abrir a fechadura, seja através da chave mágica ou com muita sorte, o grupo encontra uma passagem para baixo. Descendo, chegam a uma saleta com portas duplas, iluminada por velas mágicas. Através das portas, há um outro laboratório.

No centro da sala existem cinco macas com corpos preservados, porém com cheiro de decomposição. As paredes e o piso estão cobertos de escritas arcanas, que, com um teste de Misticismo ou Religião CD 15, revelam-se de cunho necromântico. Do outro lado da sala existe mais um par de portas que levam à Cena 11.

Quando todos estiverem dentro da sala, os cadáveres levantam-se.

Criaturas. Zumbi x5 (*Tormenta20*, p. 284).

Quando o combate acaba, é possível investigar as inscrições mais atentamente. Decifrar os códigos requer um Teste Estendido de Misticismo (CD 20, 3 sucessos exigidos antes de 3 falhas). Tendo sucesso, o plano de Lucrécia fica claro: realizar um ritual que transformaria todos na vila em mortos-vivos sob seu comando, e utilizá-los para se vingar dos professores que crê terem causado sua expulsão da Academia Arcana.

Cena 11 – O Aprendiz

A última sala no subsolo é também uma biblioteca, bem menor, porém totalmente dedicada à magia. Há uma mesa no centro da sala, com diversos livros abertos, mas, subitamente, um esqueleto, vestindo robes azuis e uma tiara que brilha intensamente, começa a conjurar um feitiço.

Criatura. Andrew, o azul.

Assim que o mago morto começa a gesticular para conjurar qualquer magia, a tiara em sua testa brilha. Um teste de Intuição ou Misticismo CD 20 revelará que ela exerce algum tipo de controle sobre o mago. Para destruí-la, devem usar a manobra Quebrar (*Tormenta20*, p. 220) contra o mago. A tiara possui RD 5 e 15 PVs.

Se a quebrarem ou conjurarem Dissipar Magia, Andrew recupera sua consciência. Chocado em descobrir-se um morto-vivo, agradece por o libertarem e conta que, quando descobriu os planos da sua mestra, tentou fugir, mas ela deve tê-lo pegado e o transformado. Andrew também desativa a efígie no salão de entrada.

Epílogo – A queda da casa de Lucrécia

Vencendo o aprendiz, ou o libertando do controle mental, o grupo agora sabe que a maga tinha, na verdade, interesses nefastos. Mas será que devem revelar à população? Uma informação como essa os tornará menos receptivos, talvez até hesitantes quanto à magia.

Se disserem que encontraram os desaparecidos (ou os restos mortais de alguns deles), toda a vila ficará eternamente grata. Antes de voltarem a Valkaria, serão tratados como campeões, dormindo nas mais confortáveis tavernas.

Ysailie mal acredita no relato. Por que sua amiga estaria levantando os mortos? Por que nunca falou sobre seu ressentimento? Apesar de decepcionada, ela paga o prometido aos personagens, perguntando àqueles que não são alunos se desejam ingressar na Academia Arcana.

Vocês avançam ao 2º nível, com uma professora oferecendo a chance de juntarem-se a maior instituição de ensino em Arton. Mas quais serão os planos de Lucrécia? Só o futuro pode revelar esses segredos.

NPC & Criaturas

Efígie Animada — ND 2

Construto 5, Grande

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 17, **Fort** +8, **Ref** +4, **Von** +2, resistência a dano 5

Pontos de Vida 45

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (1d8+6)

Imobilidade. Uma efígie animada pode permanecer

completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.

For 22, Des 10, Con 18, Int -, Sab 10, Car 1

Tesouro. Nenhum

Andrew, o Azul — ND 2

Andrew nasceu na vila antes de Lucrécia instalar-se na mansão. Era um jovem faminto por conhecimento, e quando a maga chegou, logo percebeu seu talento nato. Infelizmente foi transformado em morto-vivo quando descobriu os planos dela.

Osteon 6, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +5, resistência a corte, frio e perfuração 5

Pontos de Vida 30

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 22

Raio Arcano (Padrão). Andrew dispara um raio num alvo em alcance curto que causa 2d6+4 pontos de dano de essência. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade.

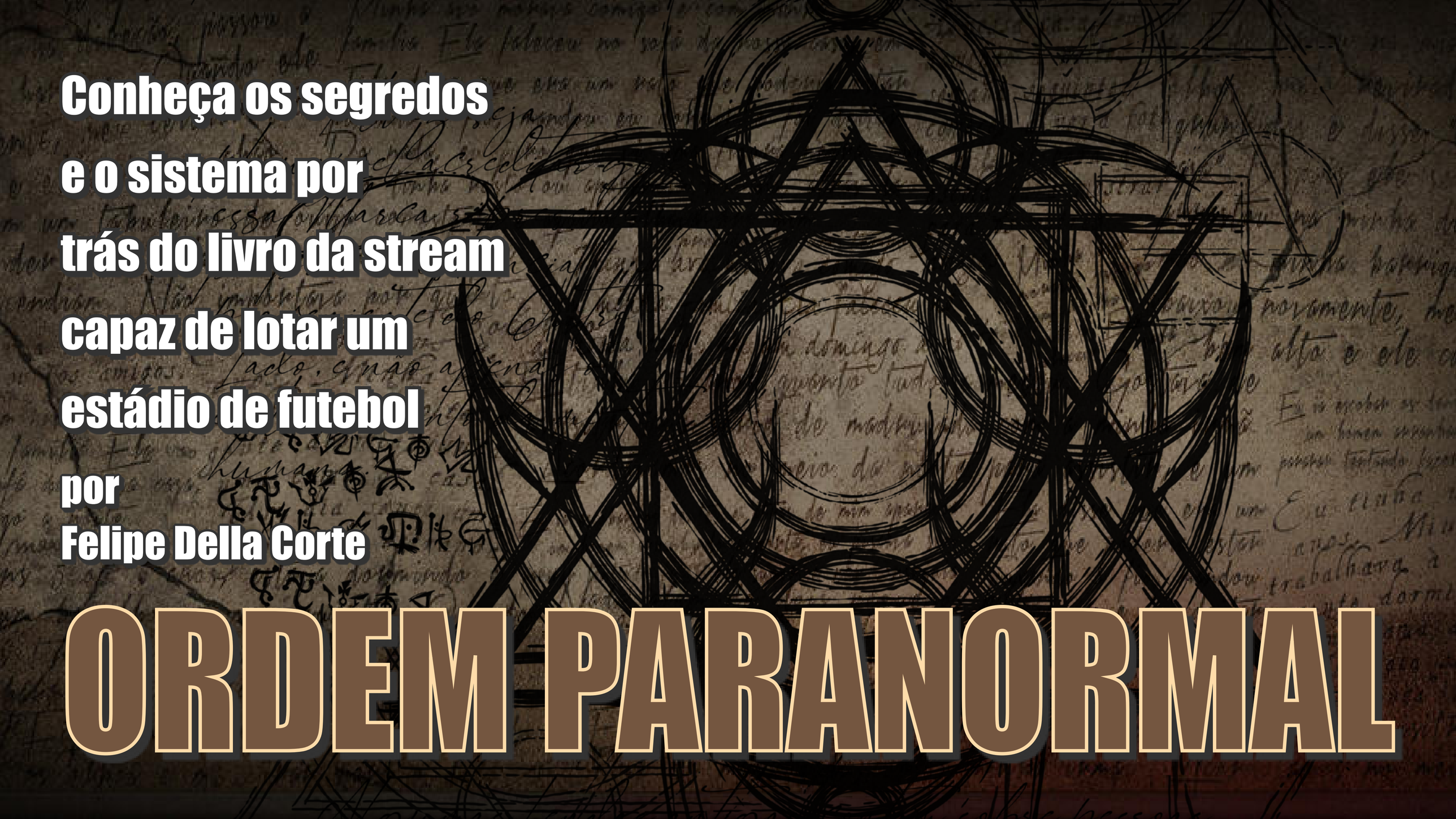
Magias. 1° — Armadura Arcana (já contabilizado nas estatísticas acima), Seta Infalível de Talude; 2° — Conjurar Mortos-Vivos, Dissipar Magia. CD 17.

For 10, Des 14, Con 12, Int 18, Sab 10, Car 12

Perícias. Misticismo +9

Tesouro. Dobro

DANIEL DURAN


Conheça os segredos
e o sistema por
trás do livro da stream
capaz de lotar um
estádio de futebol
por
Felipe Della Corte
ORDEM PARANORMAL

Toda semana, mais de 60 mil pessoas acompanham as aventuras de Cellbit e seus amigos na mesa de RPG mais assistida da história nacional: *Ordem Paranormal*. O episódio de estreia da quarta temporada, *Calamidade*, atingiu o pico de 128 mil espectadores simultâneos, na época superando o recorde da mundialmente famosa *Critical Role*.

O cenário estreou oficialmente em fevereiro de 2020, mas já estava na mente de seu criador bem antes disso. *"Sempre gostei de escrever histórias e roteiros que mantinha pra mim ou vendia para produtoras."* conta Cellbit.

"A primeira temporada de *Ordem* era apenas um projeto pequeno, eu tinha escrito um roteiro de uma história de investigação sobre um fantasma em uma escola. Eu tinhas essa explicação de que os fantasmas só eram transparentes porque o nosso cérebro não conseguia compreender a sua existência por completo, e por isso tentava sobrepor a imagem com o que achava que deveria estar atrás, causando esse efeito translúcido.".

Rafael Lange é um dos mais influentes criadores de conteúdo no meio *gamer*, conhecido por amar jogos de terror e mistério, grandes estrelas de seu canal. Com mais de dois milhões de seguidores no Youtube e Twitch, Cellbit é uma das vozes mais importantes do mercado de jogos na internet, mas conta que sua relação com RPG começou muito antes de sequer ter acesso à um computador.

"RPG sempre fez parte da minha vida, desde muito novo." relevou. *"Antes de eu encostar em qualquer vídeogame, lá pelos meus 8 anos, eu e meus irmãos já jogávamos aventuras de D&D mestradas pelo meu irmão mais velho"*. Jogar RPG inclusive o ajudou bastante com matemática e principalmente inglês. *"Lembro que minha mãe me botava de castigo, me proibindo de jogar os RPGs do meu irmão ao invés de televisão ou videogame."*

Para Cellbit, achar uma maneira de trabalhar com RPG, olhando em retrospecto, parecia quase inevitável.

O universo de jogo

Ordem Paranormal é um cenário de investigação e mistério com elementos de horror que se passa nos tempos modernos.

Nessa versão da Terra, existem duas dimensões sobrepostas: o mundo "normal" regido pelas leis da física como conhecemos, e o mundo paranormal, uma dimensão etérea onde vontade e pensamento se manifestam de forma livre, normalmente associada ao "mundo dos espíritos" ou outras visões do "pós vida". Uma espécie de névoa mística denominada Membrana separa as duas dimensões, prevenindo que criaturas de um lado interajam com o outro. No entanto, fortes manifestações de emoções humanas, principalmente o medo, têm a capacidade de enfraquecer essa barreira, permitindo contato com as Entidades Paranormais e, muitas vezes, abrindo caminho para que criaturas e monstros horrendos possam se manifestar em nossa realidade física.

Essas entidades poderosas têm seus próprios objetivos em nosso mundo, e sempre buscam influenciar humanos para que ativamente enfraqueçam a Membrana, chegando até mesmo a criar ordens de ocultistas dedicados exclusivamente a destruir a barreira e unificar os dois mundos.

É aí que entra a Ordo Realitas: uma sociedade secreta criada para investigar, prevenir e combater as atividades paranormais na Terra, muitas vezes usando os poderes ocultos das próprias entidades contra elas mesmas. A Ordem recruta pessoas comuns com talentos extraordinários, que vivem vidas duplas como investigadores paranormais financiados pela organização. Esses são os personagens dos jogadores.

O projeto "OP RPG"

Eu suas primeiras versões, *Ordem Paranormal* passeou por sistemas internacionais que se aproximavam da temática proposta pelo jogo, como *The Exoterrorists* e *Call of Cthulhu*, mas eles não cobriam totalmente as necessidades da mesa.

"Desde O Segredo na Floresta eu já sentia a necessidade de fazer constantes mudanças no sistema para adaptá-lo à narrativa do universo." conta Cellbit. *"Apesar de existirem muitos sistemas com mecânicas investigativas ou combates modernos, eu não conseguia encontrar nenhum com o balanceamento certo entre entidades paranormais e seres humanos similar ao do universo de Ordem, e principalmente com mecânicas mais complexas de investigação no meio disso."*

Foi quando Cellbit procurou **Pedro Coimbra**, o famigerado Mestre Pedrok, autor de Skyfall RPG. *"Eu tinha bastante contato com o Cellbit por conta da campanha 3 Portas e conversávamos sobre RPG e Ordem Paranormal no geral. Ele disse que estava querendo desenvolver um sistema próprio para o Ordem e perguntou se eu topava trabalhar nisso. Aceitei na hora e falei que montaria uma equipe maneira! Os dois nomes que vieram na minha cabeça foram a Silvia e o Della, uma vez que eu já estava trabalhando com os dois em Skyfall e nosso processo criativo é bem positivo!"*

Silvia Sala foi produtora das temporadas gravadas de *Skyfall*, e traz ao grupo essa experiência de entrelaçar RPG e audiovisual. *"Existe um processo de entender a série enquanto universo de entretenimento"* conta. *"Ordem tem um público fiel e bem presente. Nossa preocupação é garantir que elementos, ambientação e clima da série, que são as características mais marcantes de Ordem Paranormal, estejam presentes no jogo. Essa experiência que a produção me dá auxilia muito na organização e planejamento do jogo enquanto entretenimento e vice-versa."*

Silvia ainda conta também que tem um apego pessoal com a temática. *"Eu sempre gostei muito de jogos de mistério, resolução de enigmas e jogos de escape room no geral e Ordem Paranormal bebe muito dessas influências."*

Ela ainda completa dizendo que repensar o jogo para um sistema prático para que possa ser jogado tanto por um público experiente em RPG quanto iniciantes foi um ponto chave e de muita importância no desenvolvimento de *Ordem Paranormal RPG*. *"Eu vejo Ordem Paranormal RPG como um jogo assustador*

e que ao mesmo tempo deve ser divertido para um grupo de amigos que se reúnem para jogar. Temos desenvolvido muitas mecânicas que giram em torno desses temas, como Sanidade, Investigação e todo o sistema de pistas para o mestre e os jogadores."

Enquanto autor do artigo e do sistema, posso dizer que está sendo incrível trabalhar com outros autores talentosos e tão empolgados. É um trabalho bem diferente de editar *Skyfall*, pois criar ao lado da Silvia e do Pedro é revigorante. Cellbit é um cara com ideias fantásticas e de mente aberta, e criar regras para um RPG moderno tem muitas minucias e detalhes desafiadores.

Quando vi o sistema tomando forma, transformá-lo num livro foi apenas natural. Claro que como colaborador da maior editora de RPG do país, minha primeira opção foi levar a ideia para o **Guilherme Dei Svaldi**, que não só abraçou o projeto de cara como fez questão de ser nosso editor, se envolvendo diretamente no processo de refinar o sistema e coordenar a parte de design e diagramação.

O básico do sistema

O sistema usa muito das regras de perícia de *Tormenta20*, mas de uma forma um pouco simplificada, de acordo com o próprio Cellbit: *"A base do sistema é pensada para que novos jogadores de RPG possam se sentir confortáveis com um sistema que não é complexo demais de entender, mas que pessoas mais experientes em RPG também encontrem conteúdo suficiente para criar histórias e personagens complexos e interessantes."*

Cada personagem tem cinco atributos básicos: **Agilidade**, **Força**, **Intelecto**, **Presença** e **Vigor**, além de uma vasta lista de perícias que correspondem aos atributos. Sempre que um jogador descreve que seu personagem está fazendo, uma ação perigosa ou com chance de falha, o mestre pode pedir um teste. Testes são a principal mecânica do jogo.

Ao anunciar que uma determinada ação é um teste, o mestre deverá dizer qual atributo e qual perícia

serão usados. O jogador pega um d20 e mais uma quantidade adicional do mesmo dado igual ao seu valor no atributo básico que influencia o teste. Por exemplo, se o mestre anunciar que o atributo do teste é Agilidade e o personagem tiver Agilidade 2, deverá pegar um total de 3d20 — um dado padrão, mais dois dados por seu valor de Agilidade.

O jogador então anuncia qual seu modificador na perícia do teste. Perícias possuem graus de treinamento, representados por um bônus numérico fixo.

Algumas habilidades e poderes aumentam esses modificadores, geralmente ao custo de Pontos de Esforço: um recurso finito dos personagens que traduz sua capacidade de exceder os limites do corpo e da mente humana.

O jogador rola todos os seus dados, escolhe o resultado mais alto (quanto mais alto melhor) e o anuncia para o mestre. Se o personagem tiver um valor negativo no atributo utilizado no teste, deverá rolar a quantidade de dados adicionais e selecionar o mais baixo. Se tiver um atributo –2, por exemplo, deverá rolar 3 dados e selecionar o resultado mais baixo.

Por fim, o mestre compara essas informações com a Dificuldade do Teste (DT) para determinar se a ação foi um desastre, uma falha, um sucesso ou um acerto crítico.

Classes e Trilhas

Ordem Paranormal RPG contém três classes de personagem, que representam os principais arquétipos de heróis de terror e suspense.

Combatente: é o personagem treinado para lutar, capacitado para usar armas brancas e armas de fogo, com habilidade e coragem para encarar os perigos de frente. É o tipo de investigador que prefere abordagens mais diretas, e costuma atirar primeiro e perguntar depois.

Especialista: um personagem que confia mais em suas capacidades técnicas e intelectuais do que na força bruta. Um especialista prefere usar de conhecimento, raciocínio rápido, astúcia e até um pouco de lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.

Ocultista: um estudioso do Outro Lado, que busca compreender e dominar os mistérios paranormais para usá-los contra as Entidades. Esse tipo de personagem não apenas é um grande conhecedor do oculto, como também apresenta um grande talento para controlar os Elementos.

Cada classe possui um sistema de **Trilhas** que aumenta a customização dos poderes. Na medida que ganhar mais Níveis de Exposição Paranormal (NEX), seu personagem ficará mais forte e deverá escolher uma trilha de acordo com sua classe. As classes apresentam cinco trilhas diferentes com habilidades distintas e que ajudam a criar um modo único de jogar.

O que você precisa saber sobre *Ordem Paranormal RPG*

O jogo é baseado em Tormenta20 como Skyfall RPG?

Pedro: a primeira versão do jogo era bem puxada para o lado de *Skyfall* e T20. Testamos essa primeira versão e por mais que fosse divertida, ela não era *Ordem Paranormal RPG*. Era um ótimo sistema para cenários modernos, mas *Ordem* precisava de algo próprio, que dialogasse diretamente com a construção daquele universo. Nos reunimos novamente e começamos a rascunhar e apresentar ideias de sistemas. O que usamos hoje é um sistema diferente de *Skyfall* e T20, mas é interessante ver o quanto os dois jogos influenciam *Ordem*. Ainda assim, é um sistema novo e único, pensado para gerar cenas dramáticas e cinematográficas, e convidativo para novos jogadores.

Della: T20 e Skyfall são o que chamamos de "power play", sistemas que trazem a experiência de ser um herói poderoso que enfrenta ameaças épicas! Em Ordem Paranormal os personagens são claramente inferiores perante o poder das entidades, e precisam sentir medo do paranormal o tempo todo. Por isso precisávamos de um sistema com uma escala menor de

poder e mais voltado para as cenas de investigação e mistério do que para cenas de ação. Toda a dinâmica de rolagens e testes deriva do T20, mas é uma versão mais simples e mais narrativista do sistema original.

O que podemos esperar do livro?

Cellbit: No geral, *Ordem Paranormal RPG* é feito especialmente para que as pessoas que gostam de assistir às temporadas consigam criar suas próprias histórias e personagens dentro desse universo, e que se divirtam e se apeguem tanto aos seus personagens quanto nós nesses últimos anos. Sem dúvida, o livro vai responder muitas perguntas que aqueles que acompanham a série tiveram nos últimos anos, além de abrir muitas portas para que os jogadores e mestres escrevam e descubram os seus próprios mistérios dentro do universo de *Ordem Paranormal*.

Della: choro dos jogadores! Esse é um sistema que, apesar de simples e amigável com iniciantes, vai levar a sério a ideia de horror e mistério. O sistema de equipamentos e combate é bastante simplificado, para simular cenas de ação de um filme ao invés de mirar em jogos de vídeo game, mas a variação enorme de poderes de classe, trilha e poderes paranormais oferece uma boa gama de opções para os personagens. Claro, não vão faltar os Rituais, tão famosos e queridos na série, que vão seguir o sistema de magias de T20 com aprimoramentos e modificações.

Pedro: Em Ordem Paranormal RPG estamos criando mecânicas que dialogam com um universo que já está bem estabelecido. Além disso, temos que pensar na utilização do jogo dentro do universo da stream, então é um desafio duplo, mas muito motivador! Fizemos um trabalho que me deixou bastante orgulhoso, em que apresentamos o Paranormal como algo extremamente poderoso e sedutor, mas com um custo muito alto para aqueles que tentam usar dessas forças misteriosas. Mas, se eu precisasse escolher, diria que minha parte favorita do livro é o sistema de Cenas de Investigação. Existe uma dinâmica muito divertida de coletar pistas, discutir hipóteses e desvendar casos que é algo que me atrai muito no jogo.

Silvia: espanto, gritaria e desespero (risos). Diferente de *Skyfall*, ou até mesmo dos monstros de *Rastros do Terceiro*, em que o foco principal é que ameaças e criaturas sigam uma lógica dentro de um determinado bioma local, os monstros de *Ordem Paranormal RPG* são pensados para não fazer sentido com a nossa realidade, causando um estranhamento que desperta curiosidade e, ao mesmo tempo, assustam, pois vêm do Outro Lado. Sem dúvida, as criaturas e ameaças são um ponto alto do jogo. Estou ansiosa para ver até onde esses "monstrinhos" nada fofos vão chegar.

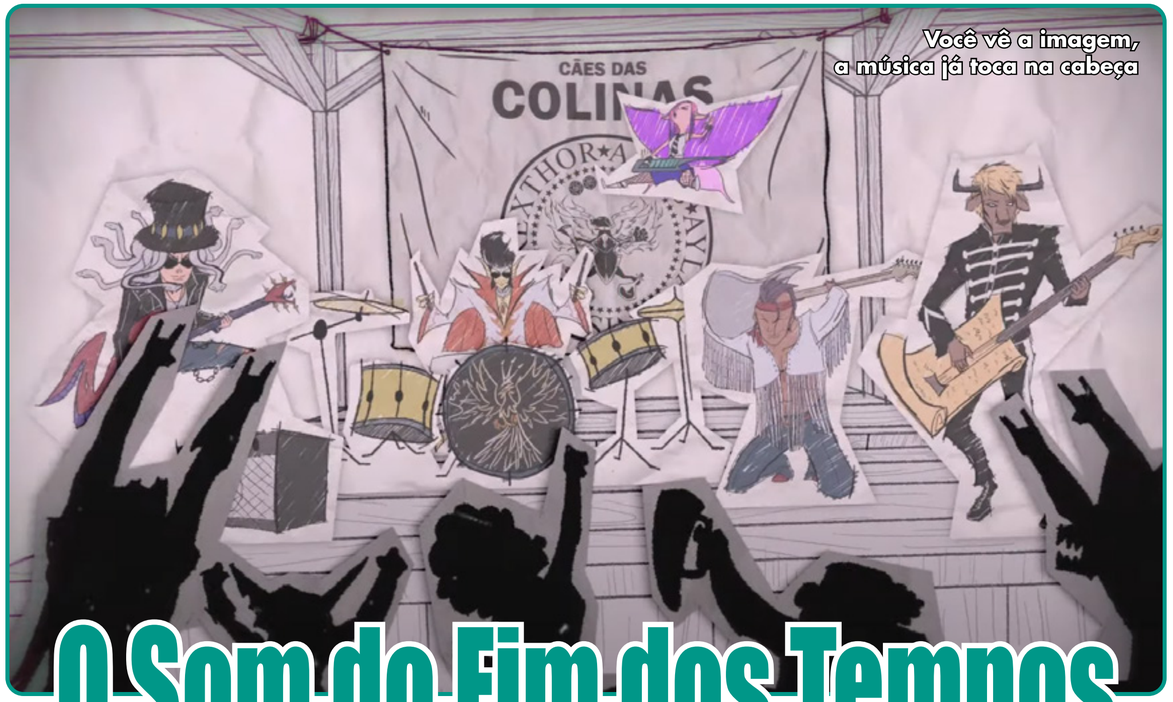
Quando vou poder jogar?

A pré-venda de *Ordem Paranormal RPG* começa no dia 27 de novembro, e será feita através do site **ordemparanormalrpg.com.br**.

O livro será publicado pela Jambô Editora e tem previsão de entrega para o primeiro semestre de 2022.

FELIPE DELLA CORTE

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
EPISÓDIOS GRAVADOS AO VIVO
TODA SEGUNDA-FEIRA, 20H, EM TWITCH.TV/JAMBOEDITORA
Sex Dice & Rock&Roll
FORJADA EM
ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORS DE PODCAST OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR



O Som do Fim dos Tempos

O que fazer quando um dos seus escritores favoritos te chama para criar uma música tema para sua campanha favorita de RPG em stream? Eu não sei como você reagiria, mas quando eu passei por isso, minha única opção foi dizer "sim".

Vou lhes contar como foi criar e produzir a música da abertura de *Fim dos Tempos*, a stream canônica de *Tormenta20* que é **transmitida no canal da Jambô Editora na Twitch** e no **YouTube**. Tentarei evitar jargões musicais muito técnicos para poder explicar direito como tudo aconteceu.

Meu caminho é aventura

Mas calma aí, antes de entrar na aventura que foi produzir essa música, vou me apresentar adequadamente. Muito prazer, eu sou **Victor Lucky**. Talvez você já tenha ouvido falar de mim nas incontáveis vezes em que fui mencionado no ***Podcast da Dragão Brasil***, ou nas stream oficiais da Jambô, ou da vez em que participei da ***Arena de Valkaria*** como comentarista convidado. Mas, nas palavras imortais de **Leonel Caldela**, *"Nada disso importa"*. O que importa é que sou músico, compositor e multi-instrumentista, com bastante experiência como tecladista de bandas de pop, rock, hard rock, heavy metal e, curiosamente, músicas de anime e tokusatsu.

Há vários anos eu faço pequenas músicas sobre Tormenta para publicar nas minhas redes sociais, geralmente voltadas para o humor. Isso mudou drasticamente em 2020, quando decidi lançar meu primeiro single de maneira mais tradicional, mas ainda me inspirando no cenário de RPG mais querido do Brasil. Escrevi, gravei e produzi de maneira independente a música *Ex Tenebris, Lux* (que você pode ouvir nas principais plataformas de streaming e conferir **o clipe no YouTube**).

A canção foi feita para ser uma "marcha de guerra" do ponto de vista dos Cavaleiros do Corvo, como descritos no romance *O Terceiro Deus*, do Caldela. Foi um lançamento muito bem recebido pela comunidade e pelos autores de Tormenta. Fiquei bastante orgulhoso do resultado e do feedback recebido, mas era apenas o começo.

Os dados vão rolar

Um dia recebi uma mensagem do mestre da mesa de *Fim dos Tempos*. Leonel Caldela em pessoa iniciando uma conversa com *"tenho uma proposta indecente pra ti"*. O coração esqueceu que deveria bater, e as mãos lembraram que podiam suar. Era um convite para compor e produzir uma abertura que fosse adequada para *Fim dos Tempos*.

Foi uma grande surpresa, mas era impossível recusar essa missão de nível épico. Trocamos algumas ideias sobre expectativas e referências, o que exatamente era desejado que a música transmitisse em termos de humor e de sentimento. Parecia natural pensar que eu escreveria uma música "de Tormenta", mas não era isso que estava sendo pedido. A ideia era que fosse uma música com pegada pop-punk. O caminho óbvio logo foi subvertido pelo que Leonel realmente pediu de maneira clara: precisava ser algo moderno, precisava ter um clima animado, precisava não ser uma música "de Tormenta".

Isso significaria uma liberdade imensa de composição. Eu poderia falar de *Fim dos Tempos* do ponto de vista de quem assiste e joga *Fim dos Tempos*, e não escrever algo que partiria da perspectiva de alguém que vive em Arton. O vocabulário deveria ser mais moderno e animado, o que casa certinho com a proposta, e eu poderia tomar riscos criativos maiores na letra, como vocês verão a seguir.

Hoje eu fui pego

Munido de uma guitarra, boa vontade e uma dieta musical baseada exclusivamente em punk rock e pop punk por muitos dias, comecei a anotar ideias que poderiam ser usadas. Eu cresci nos anos 90, toquei anos em banda de música de anime, o conceito de "música de abertura" está enraizado na minha mente e nunca vai me deixar. Minhas noites de sono eram tomadas por sonhos em que se mesclava *Teenage Bottlerocket* com o tema das *Tartarugas Ninja*. De alguma maneira essa mistura parecia fazer sentido.

Meu método tradicional de composição começa com a ideia central da música traduzida em algo que possa ser usado na canção. Por exemplo: se eu quero escrever algo sobre a saudade que o filho de um aventureiro sente toda vez que seu pai decide deixar a casa para enfrentar perigos, eu preciso traduzir esse conceito num verso ou estrofe "ao redor" do qual possa compor a obra inteira, mesmo que seja reescrito e alterado depois (o que acontece frequentemente). Por todas as ideias de riffs e ritmos que eu vinha escrevendo, eu ainda precisava dessa semente, dessa ideia resumida.

Até que ela veio: *"Hoje eu fui pego pelo Fim dos Tempos"*.

Esse era o primeiro verso do meu refrão. Eu ainda não fazia a menor ideia de como seria o resto da letra, não sabia quantas estrofes escreveria, nem sobre o que mais cantaria. Pode parecer exagero dizer isso, mas a sensação de certeza que tive ainda está viva na memória. Se tivesse uma frase na música que pudesse refletir o que eu sentia nos dias da stream, era essa. E também seria o que eu queria passar através da abertura. Jogadores e espectadores poderiam ter dias estranhos e sempre diferentes, mas quinta-feira era o dia de ser "pego pelo Fim dos Tempos".

A partir daí o meu processo de composição prosseguiu como costumo fazer: melodia e harmonia vêm antes, depois o restante da letra. Com a guitarra elétrica sendo o instrumento principal da música, optei pelo uso pesado de *power chords*, que são aqueles acordes tradicionais do rock e do punk, bem diretos ao ponto e cheios de personalidade. Também quis usar técnicas variadas de ritmo e palhetadas, com destaque para o *palm muting* dos versos principais, que é quando abafamos o som das cordas para permitir mais destaque para a voz.

Em estilos musicais populares e acessíveis como o rock e o punk, é comum que a peça siga a mesma tonalidade em toda a sua duração, ainda que isso não seja uma regra. Eu decidi adicionar um pouco de tempero nesse tema de abertura, então a canção começa em Lá bemol e muda para Si no refrão, essa troca de tom durante a música se chama modulação e é um recurso muito usado para provocar uma mudança de clima e sentimento, pois o refrão precisava ter um destaque que o tornasse mais especial. Outra razão para o uso dessa técnica é a subversão de expectativa: o ouvinte pode achar que a música está indo para determinado lado e de repente ela vai para outro completamente diferente.

Foi hora de partir para a letra. O Leonel pediu algo que falasse da diversão de ser um aventureiro em RPG. Partindo disso escrevi algo do ponto de vista de um aventureiro, mas sem que isso fizesse o eu-lírico da canção como parte do cenário. Na verdade, a única referência explicita ao cenário de Tormenta sequer está presente na versão cortada da música que toca na abertura.

E não dava para deixar de fora a ponte salpicada de metalinguagem que descreve os personagens e o "mestre querendo ser ruim". Foi algo que surgiu de maneira muito espontânea durante a escrita da letra, porque na minha cabeça a palavra "tamborim" rimava com o acorde que era tocado naquele momento. É, eu ainda não sei como um acorde rima com uma palavra, mas fez sentido na ocasião.

Aproveitei a deixa para falar de cada personagem da maneira mais horrivelmente resumida possível, mas que ainda combinasse com o tema da música e com o público. Essa ponte toda foi um risco, porque eu não fazia ideia de como seria recebida pelos meus contratantes. Estava preparado para reescrever essa parte, mas decidi ser ousado e mandar na esperança de que gostassem. Acertei em cheio, pois virou a seção favorita de muita gente.

E não vou fraquejar mais

Com a composição aprovada pelo time dos sonhos (Leonel Caldela, **Guilherme Dei Svaldi** e **J.M. Trevisan**), recebi o sinal verde para a outra parte desafiadora da missão. Era hora de gravar e produzir.

Minha experiência com esse processo é fruto de muitos anos de experimentação e aprendizado, e por mais que seja um aspecto mais técnico do ofício de fazer música, não é uma ciência exata. Por mais que existam diretrizes e sugestões, são apenas pontos de partida de um processo que também é criativo e depende muito da musicalidade de quem faz.

Eu costumo gravar a bateria primeiro, as guitarras, o baixo e finalmente a voz. Mantive essa ordem nessa produção, mas eu quis muito dar a essa música uma sensação crua do punk feito na garagem de casa. Para alcançar esse efeito, eu ousei fazer algo que sei que nem todo músico faz hoje em dia: cada parte era um take único. Isso quer dizer que se eu errava alguma coisa no fim da música, eu voltava e gravava aquele instrumento de novo. Não houve cortes e colagens entre takes.

Claro, precisei gravar cada instrumento várias vezes, mas a energia que acredito que tirei de tentar um take único em cada parte me deixou muito orgulhoso. Cada pequena imperfeição adiciona caráter e uma sujeirinha ao som, o que eu acho que deixou o resultado final muito charmoso.

Essa mesma ideia de punk de garagem foi aplicada à pós-produção. A mixagem foi feita pensando justamente nesse som animado e numa tentativa de deixar a canção o mais orgânica possível. Claro que ainda queria produzir um material profissional, mas também era importante que não parecesse algo mega processado e sem personalidade. A minha ideia na mixagem era pensar não como um músico apenas, mas em como eu me comportaria se eu fosse o baterista, baixista, guitarrista e cantor de uma banda de verdade. Tudo encaixa direitinho no mix, mas tudo precisa ter um caráter próprio.

O processo final da produção é a masterização. De maneira bem resumida, é garantir que sua música vai soar bem nos mais diversos cenários e dispositivos em que ela será ouvida. Não adianta nada a música ficar legal no meu equipamento e soar terrível no seu fone de ouvido. Existem ferramentas que facilitam esse trabalho, mas no fim, é necessário colocar a música para tocar nas mais diferentes situações. Ouvi no computador, no celular, gravei em fita cassete, botei para tocar no carro, upei no YouTube com qualidade reduzida e o que mais vocês imaginarem, em mono e em estéreo. Demorou um pouco, mas ao final eu estava com um produto ainda mais legal em mãos, e mal podia esperar para mandar para a equipe de *Fim dos Tempos*.

Nenhum medo me segura

Após enviada a música, recebi imediatamente retorno de J.M. Trevisan e Leonel Caldela, ambos falando mais ou menos a mesma coisa: o vocal está um pouco alto demais e as guitarras poderiam ser mais presentes. Sem problemas, esse tipo de ajuste fino é normal no processo. Adicionei um pouco mais de reverberação na voz para dar mais dimensão espacial, botei as guitarras lá em cima e, de brinde, saturei completamente o sinal de baixo para ficar uma distorção saborosa e de bom gosto nos graves, coisa que eu deveria ter pensado antes. Enviei uma versão 2.0 que foi aprovada imediatamente e fiquei incrivelmente feliz com a recepção. Recebi de Guilherme Dei Svaldi um vídeo dele cantando e dançando a música junto com a **Karen Soarele** e o assisto novamente de tempos em tempos quando preciso me animar um pouco (mas não adianta pedir, pois jamais divulgarei).

A última parte do processo era a definição final do corte da música para a "versão de abertura". Reduzimos a duração da canção em um minuto para ficar com mais cara de abertura. Originalmente eu sugeri cortar logo após o primeiro refrão, mas o Leonel foi firme em decidir que precisávamos incluir a ponte também. Aqui foi necessário um pouco de feitiçaria tecnológica. Cortei a música logo após a ponte, copiei o acorde final da música e colei no ponto do corte. Como eu sou muito diligente em manter o tempo das minhas músicas bem estruturado, essa cirurgia sonora ficou imperceptível e parece que o resultado foi feito assim desde o começo.

Os Cães das Colinas vêm aí

Ao final de toda essa jornada, estava pronta uma música de abertura que entrou para a história do RPG brasileiro. Digo isso sem falsa modéstia ou medo de estar errado. A reação do público no dia em que ela estreou é mais do que capaz de falar por mim nesse sentido. Além disso, é muito bom ver o carinho que as pessoas têm pela canção a cada semana em que encaramos juntos os perigos do *Fim dos Tempos*. Alguém no chat sempre fala que "os dados vão rolar", ou que "tem fada mentirosa..." enquanto a abertura toca. Até memes com a música já foram feitos. Não existe preço por esse tipo de recepção do público.

Victor Lucky com o Lefolho na mão! Olha essa fera, bicho!

Como todo processo criativo e como todo artista, existem coisas que eu teria feito diferente hoje, existem decisões técnicas e criativas que eu talvez tivesse mudado, mas o que importa é que entreguei algo que foi feito com muito carinho, mas sem renunciar à qualidade profissional que é esperada de qualquer pessoa que produz qualquer material para a Jambô. Eu coloquei muito de mim nessa música, e tenho certeza de que um dos motivos dela ser tão querida hoje, é que eu mesmo sou parte da legião de fãs que fazem de Tormenta e Fim dos Tempos os produtos gigantescos que são.

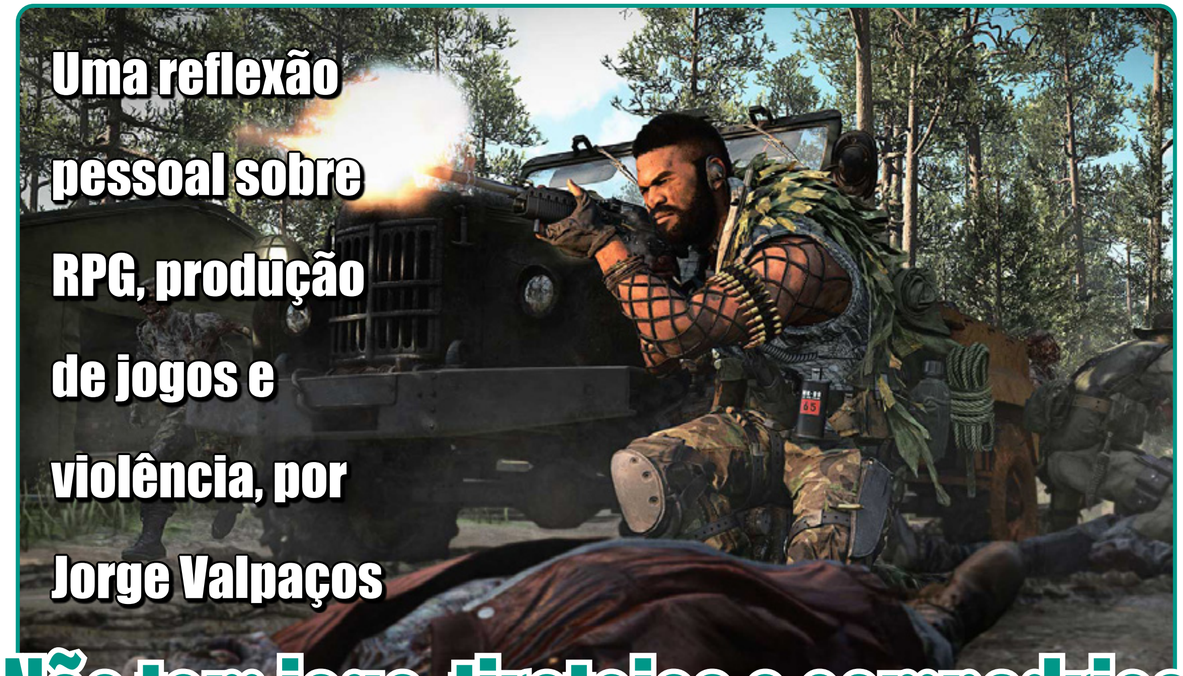
Trabalhar nesse projeto foi a realização de um sonho antigo. Do sonho de um garoto que antes mesmo de saber tocar um instrumento musical já escrevia versos e músicas sobre o mundo de Arton. Sem sombra de dúvidas foi um grande privilégio e eu honestamente espero ter novas oportunidades como essas no futuro. Agradeço demais a Leonel Caldela por ter me feito essa "proposta indecente", bem como a J.M. Trevisan e Guilherme Dei Svaldi por apoiarem a decisão de me chamar e terem dado seus pitacos no processo.

Eu não poderia terminar de contar sobre a abertura de *Fim dos Tempos* sem mandar um salve e um agradecimento enorme ao gigante **Éder Gil**, que animou e deu cara à minha música e a transformou em algo muito maior que a soma de suas partes.

Agradeço também a você, espectador de *Fim dos Tempos*, que vibra toda semana quando a abertura começa porque sabe que "os dados vão rolar" a seguir. Em tempo, você pode ouvir a abertura de Fim dos Tempos quando quiser, no **YouTube da Jambô Editora** ou no seu serviço favorito de streaming de músicas!

VICTOR LUCKY

Não deixem de conferir ***a Mesa Sonora***, minha coluna mensal sobre música e RPG do Blog da Jambô.



Não tem jogo: tiroteios e compadrios

Já havia pensado em escrever este texto há algum tempo, mas protelei o quanto possível. Em resumo, eu não consigo me envolver com jogos que lidam com tiroteios e armas de fogo no centro dos conflitos. E mais: jogos que tratam de laços de solidariedade masculina seguindo algumas características também são muito difíceis para mim. Difíceis a ponto de impedirem o meu jogar.

O motivo pelo qual decidi escrever foi um "conselho" que recebi. Uma pessoa que acompanha meu trabalho mandou várias mensagens que diziam, em resumo, que eu tinha de escrever histórias e jogos sobre violência, tiroteios, tráfico de drogas e conflitos entre facções criminosas. Por quê? Porque eu, enquanto marador da periferia do Rio de Janeiro, já estou "acostumado com isso", e deveria deixar gêneros como fantasia e ficção científica para quem tem "mais vivência e conhecimento" nesses temas.

Depois de receber uma "lista de referências para estudar", fiquei atônito. Fiquei sem chão com o "conselho", com o fato de ser colocado em uma caixinha e com o interdito de escrever quaisquer histórias. Fiquei um tanto chateado, mas o que passei me ofereceu a oportunidade de dividir meus limites, minhas fraquezas, meus impedimentos.

Desde criança convivo com "operações policiais". Aprendi a acordar sobressaltado nas madrugadas, já me joguei no chão em diferentes situações, inclusive nas salas de aula que lecionei, já encontrei incontáveis corpos desovados nas ruas, para além de munições deflagradas nas calçadas, nos corredores e até mesmo na minha casa. E é justamente por isso que não me acostumo com tudo isso. Não me acostumo, sobretudo, com a abordagem midiática espetacular sobre o moedor de carne preta e pobre que, infelizmente, não é exceção à rotina.

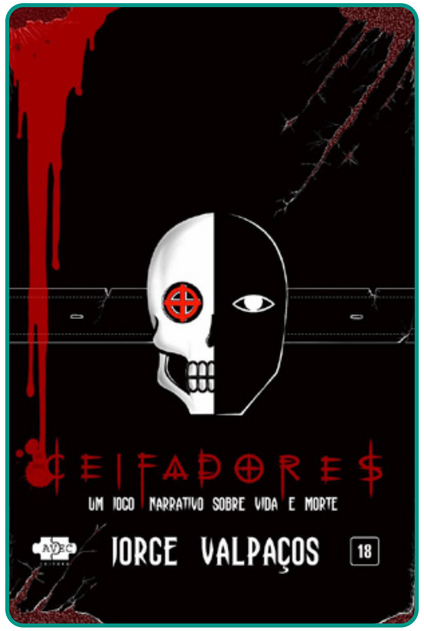
Eu não consigo jogar fps ou outros "jogos de tiro". O som da cadência de tiros de um fuzil, cada vez mais realista, é aterrorizante, sobretudo quando é um enfrentamento aberto. E não, não se trata de um discurso moralista e simplório como "jogos violentos tornam pessoa violentas". Longe disso, jogos violentos, como alguns de terror, fazem parte de meu repertório. A questão não é esta, em definitivo.

Por outro lado, sei que há um forte lobby armamentista e militarista na indústria de jogos, e sei o quanto ele provoca efeitos deletérios. Mas a questão por aqui é bem mais pessoal: eu não consigo me colocar em jogos centrados na violência armada entre pessoas. E todas as vezes que o fiz, fui atravessado por sentimentos profundos, questões muito íntimas que me conectam às poças de sangue que já contornei e até mesmo corpos de ex-colegas de escola que já identifiquei. Obviamente, também fazem parte deste bloqueio que pode ser considerado "bobo" cada criança, jovem ou qualquer inocente vitimado por este festim de crueldade.

Ocorre que eu não estou descolado do mundo. Tudo que vivenciei e vivencio se soma ao meu jogar, ao meu criar. E, ainda que seja uma "fraqueza", não tenho qualquer problema em assumí-la, expor minhas entranhas. O que me leva a outro ponto.

Agrupamentos sociais masculinos com códigos de ética agressivos, pautados em uma suposta "proteção mútua" e que codificam a dominância enquanto performance são estruturas que também me causam sofrimento. E justamente são estas estruturas as mais recorrentes quando somadas à espetaculização de armas e violência.

Seja em histórias de máfia, faroeste ou narrativas militares, há uma série de representações comuns, indo de punições brutais, vinganças, códigos internos, "batismos" e vários hábitos que ligam os integrantes a um clã, pouco importando a coletividade ou convenções sociais. E basta observar o estado das coisas em torno da construção do modelo de masculinidade comum ao cenário geek/pop/nerd (seja lá o que isto signifique por suas complicações) somado às referências do conservadorismo que se encontra em instâncias governamentais para saber o quão sensíveis estas representações são. É deste "heroísmo armado e viril" que me afasto o quanto posso, e busco não apenas me afastar para me proteger, mas tento expô-lo criticamente em minhas práticas lúdicas.



É para subverter tudo isso, sem jogar para baixo do tapete o que me/nos afeta, que escrevi ***Ceifadores RPG***. Mas, de alguma maneira, esta rasura também se faz presente, noutras timbres, em ***Magos Lacunares***, ***SMD*** e ***Herdeiros dos Antigos***. Afinal, o "não ter jogo" nos faz pensar em outros jogos possíveis. Ou será que ninguém questionou a naturalidade de pensar em armas de fogo no Brasil em narrativas de fantasia urbana?

Talvez a forma não-banal de lidar com o "compadrio armado" em meus jogos tenha começado ao criar as primeiras personagens de RPG em cenários contemporâneos e pensar sobre o espaço destinado às armas e regras em torno torno de tiroteios nos manuais, bem como a recorrência de agrupamentos tipicamente masculinos e belicistas em jogos narrativos.

Nada é natural. Há uma construção discursiva ideologicamente criada nestas "coincidências" ao se pensar não apenas na temática, mas em como ela é tratada dentro e fora dos jogos.

Cabe pensar e jogar, ou repensar e rejogar, ou ainda não jogar, e aqui, paradoxalmente, também se jogar, com tudo isso.

JORGE VALPAÇOS

Texto publicado originalmente no **blog do autor**

CASSARO AWANO
holy avenger
PALADINA
MERCENÁRIO
Fran Briggs
Anna Giovannini
ATALHA DOS
MUNDOS
LEDD
MARCELO CASSARO • ERICA AW
HOLY AVENG
EDIÇÃO DEFI
PLANETA
LADCASTER • OLIVEIR
VOCÊ DISSE...
MANGÁ?
É com a gente mesmo!
A Jambô tem uma seleção incrível de
mangás à espera de aventureiros!
Comece já a sua jornada!
JAMBOEDITORA.COM.BR

Bárbaros e necromamtes

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme a necessidade. Pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Últimas palavras

A sessão começa com o grupo se preparando para acampar no meio da noite, quando um velho soldado surge deitado em meio às sombras. Seu corpo está dilacerado e coberto de sangue seco, mas ele continua se arrastando pelo chão, enquanto observa a todos com a expressão de um cão raivoso. Então grita:

— *Aquele bárbaro traidor! Necromante imprestável!*

O soldado cai morto, logo em seguida. Contudo, alguns instantes depois, volta a se levantar transformado em um morto-vivo, atacando o grupo! Após o combate, os personagens terão tempo para se recuperar e pensar sobre o acontecimento... E rolar dados para tentar passar em alguns testes.

Passar em testes de conhecimento identifica o homem como um membro da guarda de Ouro Perdido, uma cidadela nas montanhas, famosa por bordeis e casas de jogo voltadas para mineradores. Testes ligados a misticismo ou religião podem revelar a ressurreição espontânea: foi o desejo de vingança do morto que o trouxe de volta a vida. Testes ligados a cura, guerra ou percepção têm a chance de indicar que os ferimentos, já necrosados, foram causados por um machado. O soldado se arrastou por dias antes de morrer. Testes ligados a intuição, e de dificuldade elevada, se bem-sucedidos, esclarecem que as palavras do homem não pareciam falar de duas pessoas distintas, mas de uma só.

Além disso, passar em mais testes de conhecimento, pode mostrar ainda duas coisas: a palavra "bárbaro" não se refere apenas a um tipo de guerreiro rústico. Também é um termo pejorativo para estrangeiro. Da mesma maneira, "necromante" não é usada apenas para praticantes de magia da morte, mas também para quem conversa com espíritos. Os testes não precisam ser feitos todos de uma vez e sim enquanto os jogadores investigam e fazem perguntas, no momento mais adequado. O grupo pode propor outros testes para receber pistas adicionais sobre o crime — leia detalhes sobre o delito mais a frente!

Explique ao grupo: o encontro com o moribundo parece ser uma clara mensagem enviada pelos deuses. O soldado precisa ser levado de volta a seus superiores e as circunstâncias de sua morte desveladas! Se preferir, você pode fazer um deus ou outra entidade *literalmente* aparecer e dar essa missão com palavras enigmáticas. Se os heróis ignoram o sinal ou falham em cumprir a jornada, passam a ser assombrados pelo espírito do morto, sofrendo uma maldição severa. Pesadelos os impedem de dormir até que encontrem o assassino... Ou descubram um clérigo poderoso o bastante para exorcizá-los.

Os suspeitos de sempre

O grupo não sabe ainda, mas o morto era chamado de Tenente Ardo. Seu superior era o Capitão Alaric, chefe da guarda de Ouro Perdido, para quem atuava como braço direito. A cidadela costumava ser a fortificação pacata de uma região entre fronteiras. Mas a descoberta de metal precioso nas montanhas atraiu muitos mineradores anões, vindos de reinos subterrâneos. Os anões trouxeram brigas, caos e — porque não? — riquezas com seus gastos compulsivos e uma melhora de vida aos plebeus! Isso foi uma afronta aos soldados da cidadela, acostumados a uma vida fácil e a se sentirem superiores ao restante da população. Alaric foi originalmente um bárbaro das montanhas, no entanto, havia abraçado os costumes da cidadela. Manipulando o ódio dos companheiros contra essa "ameaça", ele assumiu o comando da guarda e, junto a Ardo, liderou uma campanha brutal e discreta de extermínio. Após anos, conseguiu expulsar os anões.

Ouro Perdido é hoje uma cidadela segura e bem patrulhada, todavia, pobre e com uma população envelhecida. Todos os jovens a deixaram em busca de uma vida melhor. Isso tornou Alaric um homem odiado fora da guarda, e também levou a uma consciência pesada por seus crimes e pelas pessoas que afastou em sua pequena guerra por poder. O capitão foi visto algumas vezes tarde da noite no cemitério da região tentando falar com espíritos. Paranóico, recentemente se convenceu de que o tenente pretendia denunciá-lo ao exército e fazer um acordo para tomar seu lugar. Matou Ardo enquanto viajavam, em um acesso de fúria, depois de uma discussão... Mas, transtornado, não percebeu que o outro havia sobrevivido a seus golpes!

Se o grupo leva o cadáver até Alaric, o capitão mantém as aparências e conduz uma falsa investigação. Indica como suspeito o bárbaro anão Rór, um bêbado frequentador de tavernas fora da cidadela, e que já matou a golpes de picareta soldados que tentavam prendê-lo. Alaric recruta o grupo para capturá-lo com vida e levá-lo a julgamento. Isso, porém, não resolverá a maldição. Se alguém questiona o capitão, menciona o tenente usando o termo "necromante", ou observa que a arma do crime *não* foi uma picareta, Alaric pensa em uma segunda suspeita e contrata o grupo para também capturá-la: uma elfa bruxa do bosque chamada Vadra. Os suspeitos resistem à prisão, mas se entregam se forem feridos ou o grupo conseguir intimidá-los.

Com os suspeitos capturados, Alaric diz que está velho e não tem mais paciência para interrogatórios. Como ambos negam ter envolvimento no crime, ele realizará um julgamento por combate entre os dois, na manhã seguinte... E deixará que os deuses decidam!

Apostas são feitas entre a guarda, e o combate acontece. Role um teste oposto qualquer para ver qual personagem é o vencedor. No entanto, algo acontece! Independente do resultado, a pessoa morta retorna á vida. Vadra acusa Alaric — se nenhum personagem chegou a isso antes — interpretado o sinal divino e deduzido que ele é o responsável! A elfa e o anão unem forças e confrontam a guarda.

O grupo se juntará ao lado certo?

DAVIDE DI BENEDETTO

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

Fim dos Tempos está em *hiato*, mas aqui você confere as emoções da batalha final contra o Syvarian, vilão da primeira temporada.

Será que o minotauro filósofo Arius sobreviveu ao combate? Ou precisaremos chamar outro personagem para voltar a escrever os pergaminhos da próxima edição?

A noite dos maníacos aberrantes, Parte 13

Ignis ouviu a voz do ancião ecoar pelas colinas.

O velho era alto, curvo, e a imagem dele tremeluzia através de labaredas verdes. Era Arthemus Vesper, o inventor que havia remendado o chassi do paladino-golem tantas vezes com ferramentas e magia. Havia compartilhado sua fé pelas segundas chances, o entusiasmo pela vida, pois Ignis estava *vivo*. O fragmento de uma divindade queimava dentro de dele em chamas eternas. No entanto, mesmo elas flamejavam débeis diante da traição. Em nome de trazer um fim à morte, o velho artífice interrompera a história de incontáveis pessoas para sempre.

— O universo é perverso! Este é o verdadeiro heroísmo! — bradava Vesper, com um apelo sofrido. O paladino não lhe deu mais ouvidos.

Ignis discursou como sempre discursava. Mas mais importante foram suas ações. O plano dentro de um plano foi revelado na hora certa. O óleo alquímico envolveu o golem, livrando-o dos cristais protuberantes plantados dentro dele pelo traidor. Enfim liberto, chamas novamente queimaram fortes, assumindo uma forma alada majestosa e sem peso.

A silhueta de um pássaro flamejante.

Ignis chamou todos os ataques dos inimigos para si com um abrir de asas, enquanto ao redor, a batalha seguia. A barda medusa, Kiki, começou a entoar uma melodia miraculosa, fechando cortes e restaurando os corpos cansados dos heróis. Rexthor atacou Syvarian, o kliren servo de Vesper, pois o vilão já se recuperava do golpe infligido a ele no começo da luta.

Os punhos do gladiador foram precisos e avassaladores. Ressoaram com um impacto estrondoso contra o escafandro do divinauta, mas Syvarian se desvencilhou com a facilidade de quem afasta uma criança para longe de si. Quando Ignis se aproximou dele, escudando o restante do grupo com seu corpo, percebeu os olhos de fanático, a calma capaz de gelar fogo.

— Seu desejo será realizado, Fênix. Você enfrentará minhas armas!

O escafandro de Syvarian cuspiu um projétil de dentro das entranhas metálicas. Uma granada. O artefato explodiu em ondas sônicas, devastando o campo de batalha.

* * *

Arius fez um rápido cálculo observando os arredores. Seus pensamentos eram soldados percorrendo um labirinto.

Torgo, o Golem Gorila, lacaio de Vesper e Syvarian, parecia estar apresentando algum tipo de defeito, mas a fada Aylarianna Cinzenta estava agindo sobre seus mecanismos. Rexthor, já recuperado dos projéteis inimigos, despejava uma enxurrada de socos e sua mandíbula arrancava partes móveis da armadura de Syvarian. O kliren movia seu exoesqueleto com maestria dançarina. Se o corpo dele, atrofiado pela gravidade do vácuo sentia o impacto de cada golpe, o rosto endurecido não traia dor.

— Vocês não entendem! Encontramos o *Cofre Encarnatório*! A maior criação de Ganymere! — pelas colinas as chamas esverdeadas continuavam queimando e trazendo a voz de Vesper...

Arius segurou firme seu gládio e escudo.

— Você é só um velho com medo do crepúsculo da própria vida. — disse, quase irritado para se focar no que importava: Syvarian.

— Todos morremos, até os deuses. Mas nossas ações ecoam pela eternidade!

Arius disse e fintou, descendo os chifres, tentando atingir o divinauta, mas o ataque resvalou inofensivo na blindagem dourada do kliren como das outras vezes. O impacto da investida foi incapaz de mover o inimigo. Nem mesmo havia percebido o golpe. Antes que o minotauro pudesse tentar nova investida, outra granada explodiu. Ondas de som ensurdecedoras. Lembrando-se do treinamento das legiões taúricas, Arius dobrou os joelhos, rolando sobre a grama orvalhada. Desviou no último segundo.

— Funcionou o conserto que eu fiz! — ouviu Ayla falar, antes de ver Torgo saltando. O golem passou voando por cima de Arius, com um punho faiscante, mas o golpe não era para ele.

Syvarian estava agora flanqueado pelos heróis, no entanto a batalha era soterrada em ruído e caos. Palavras distorcidas por magia, barulho de lâminas giratórias, crepitar de chamas e urros bestiais. O vilão kliren não se deixava intimidar. Com as múltiplas serras de seu braço tecnoarcano Syvarian continuava cortando, penetrando a defesa do grupo. Outra granada sônica foi lançada fazendo todos os sons sumirem ao mesmo tempo.

—No meio da nossa fuga caímos no mundo da Tormenta! Eu vi as verdadeiras formas dos lefeu... — monologavam as múltiplas imagens de Vesper, mas nada disso importava. Ira animalesca começou a invadir Arius. Seus sentidos avassalados pela confusão da batalha. Os cascos cavaram o chão e ele bufou.

— Não venha falar de Tormenta para mim, Vesper! Cresci sob as nuvens da tempestade rubra! — gritou para o nada. E então mais uma vez buscou Syvarian com uma bravata.

— Escreverei teu epílogo. Meu gládio será tua pena e o seu sangue será minha tinta!

Arius correu com toda força e velocidade retomando uma marrada com os chifres. O kliren evitou o ataque em um único passo preciso. A investida, porém, não foi em vão. Chamou a atenção do oponente. Nesse momento a aura de Ignis, o Paladino-Fênix, se expandia e brilhou iluminando a luta como um sol, fortalecendo o espírito dos companheiros. Contudo, era tarde para o nobre minotauro.

— O único fim que suas malfadadas linhas escreverão será o seu e de seu grupo de desgarrados — disse o divinauta Syvarian, como quem constatava um fato.

Para Arius a batalha emudeceu em definitivo. E quando deu por si, notou os cortes e o sangue umedecendo o pêlo.

Ele foi ao chão.

* * *

Ayla tinha um plano!

Tudo era um estratagema. O título de ilusionista não pertencia a ela por acaso, mas começava a pensar que talvez não fosse tão boa assim... Manter o foco na falsa persona de Aylarianna Cinzenta, e ao mesmo tempo auxiliar seus companheiros durante o combate não era a mais fácil das tarefas.

Conseguira se aproximar o bastante de Torgo para sabotar o lacaio. Agora a máquina-macaco girava descontrolada de um lado para o outro, batendo na própria cabeça e resmungando. A diferença era tão sutil entre esse e o estado natural de Torgo que mal era perceptível!

Também chegou perto de Arius caído no chão. Quando o minotauro se ergueu ouvindo a música mística da barda do grupo, ela saltou para trás fingindo choque... E "acidentalmente" deixou cair uma poção ao lado dele.

Estavam vencendo. Mesmo com todo poderio, a combinação da defesa inexpugnável de Ignis e a brutalidade de Rexthor começavam a dobrar Syvarian. A blindagem do kliren, construída para resistir a asteróides, se amassava com o peso de cada golpe. Suas serras letais continuavam girando, mas outros pedaços do escafandro cintilavam faíscas. Um abraço das asas de Ignis levou o vilão ao chão. Enquanto estava caído, algo aconteceu.

Os olhos de Syvarian se injetaram com sangue. O relógio cravado em sua testa começou a girar descontrolado. Ayla havia se perguntado para que serviam os diversos orifícios na armadura dele, inúteis ao olhar treinado de uma engenhoqueira. *Agora* ela sabia... Tentáculos vermelhos saíram de dentro deles, irrompendo com violência.

Por um minuto a fada contemplou a Tormenta.

A substância alienígena que substituía o tempo e o espaço. A invasão de outra realidade. Tão estéril que seu mero toque podia ceifar instantaneamente as vidas de seres mágicos como ela. Mesmo com toda graça e agilidade, a visão exigiu o melhor da concentração de Ayla para mantê-la voando. Ela desviou achando que as protuberâncias carnosas tentavam rasgar suas asas, mas viu que passavam ao longe delas, inócuas. Enojada, fez força para lmanter a máscara de sorriso e deboche no rosto. Ninguém percebera ainda seu truque! Syvarian a considerava uma aliada. Se ela conseguisse se aproximar o bastante dele, poderia tentar desativar as armas do kliren.

Viu seus amigos lutando lá embaixo. E em um instânte mínimo decidiu um curso de ação. Manobrando e voando entre tentáculos, mergulhou no ar para chegar até o divinauta.

* * *

Rexthor soltou um rugido inumano. Já havia perdido uma de suas companheiras durante a noite interminável do inferno e, mesmo agora que o sol raiava no horizonte, via a morte se aproximar outra vez de quem amava. Syvarian tinha se desvencilhado de seus golpes. O vilão fora ferido pelas palavras de Kiki, atingido por aquilo que nenhuma armadura podia proteger. Sua honra.

Ensandecido, o kliren havia marchado até a barda, erguendo o braço mecanomágico. As serras tinham descido rodopiando, letais. Retalharam a figura delicada da artista, cortando o corpo e parte das serpentes que formavam o cabelo de medusa.

O lutador correu sobre quatro patas, como uma fera. Desviava dos tentáculos ao redor de Syvarian, partia outros com os dentes, sentia o gosto de sangue na boca. Uma patada precisa arrancou o elmo do divinauta.

Outros golpes se seguiram, um deles entrou fundo, abrindo uma cratera na blindagem do escafandro. Ossos frágeis se partiram com som nauseabundo, a carne do kliren foi triturada por debaixo da armadura. Ignis flamejando sobre a batalha, saltou sobre Arius, para salvá-lo dos tentáculos letais. Ayla — agora de volta ao lado certo — arremessou uma adaga mental contra o divinauta, finalmente penetrando sua mente extrartoniana. Rexthor não estava prestando atenção em nada disso.

Desferiu mais um soco... E errou. Fatigado, não encontrava forças.

Foi quando ouviu os gritos sobre a colina. Viu Kiki voltando correndo do Forte Cabeça de Martelo. Ela tinha escapado... E trazia reforços! Liderando a carga vinha o mais improvável dos líderes, à frente dos mais improvável dos exércitos. Eram seus amigos.

Syvarian hesitou e o lutador aproveitou a deixa. Abraçou o kliren em um mata-leão, colocando-o na trajetória de uma granada. Usou o próprio vilão como escudo. O disparo de um aliado atingiu o explosivo de maneira precisa, fazendo os estilhaços penetraram o escafandro. Rexthor murmurou algo no ouvido do vilão, mas o divinauta morria, o corpo destroçado sobre o chão.

Syvarian encontrou forças para últimas palavras.

— Sua vitória é de sangue e de morte. Mas vocês sempre serão insetos que enxamearam contra um único homem. Os vermes que lutaram contra o maior gênio e o maior herói da criação. Eu só me arrependo de não ter levado um de vocês comigo!

De alguma maneira, pareciam vazias. O último respiro de um homem honrado, obrigado a deixar seus princípios em nome da uma causa maior.

— Torgo, não deixe eles te enganarem.

Essa foi a última coisa que o vilão disse antes de Rexthor arrancar-lhe a cabeça.

* * *

Kiki se aproximou do macaco-máquina.

Na verdade, ensaiou alguns passos e depois de deteve pelo medo.

Os heróis estavam esgotados, às portas da morte. Apesar da derrotada de Syvarian, o lacaio dele continuava intacto, soltando faíscas. Torgo estava pronto a se enfurecer novamente e esmagar a todos com punhos de ferro, mas ela havia percebido: nunca havia sido, de fato, um vilão. Todos os seus resmungos insensatos sobre furúnculos, piolhos, cheiros e outras coisas que um golem jamais poderia sentir. Essa era a essência dele. Um ser artificial almejando vida verdadeira. Uma história bem conhecida. E de histórias uma barda entendia.

— Torgo, honroso Torgo! Por enquanto você ainda é uma engenhoca, mas isso tudo pode mudar! Encontramos um aparato que conseguia transformar não apenas golens, mas qualquer tipo de criatura, em humanos. Encontramos isso por acidente, em meio a puristas. É um conhecimento muito perigoso, perigoso de verdade, e não tem nada a ver com o tipo de luta que Syvarian estava planejando! Não tem a ver com parar o tempo, pelo contrário. Isso vai te dar à oportunidade de fazer seu tempo passar. O que é mais humano do que ver a própria carne decair? Ver suas próprias dores, suas próprias falhas? Você pode ter isso!

A barda falou com seu jeito espraiado, ganhando tempo, encontrando o que dizer.

—Eu imploro, tenha paciência conosco e não escute as palavras de um homem que já se foi! Que se escondeu atrás de um grande exército, de vários mortos-vivos. Que tem se escondido atrás de você, como o Homem de Mantos Escuros, por tanto tempo! Você foi o avatar dele desde sempre! E olhe só onde está seu mestre! Essas criaturas não vão dar a você o que precisa. Se o tempo parar, você nunca vai ser humano de verdade. A sensação da mortalidade depende inevitavelmente da passagem do tempo.

Os olhos de Torgo brilharam por um segundo, uma fagulha literal de compreensão, mas antes que sequer pudesse esboçar uma resposta, uma fagulha maior tomou conta dele.

— NÃO! — sentenciou o Doutor Arthemus Vesper. O resquício de qualquer bondade de seus monólogos abandonado com frieza homicida.

Antes que qualquer coisa pudesse ser feita, o golem gorila explodiu em uma esfera de luz.

E um cogumelo de fumaça se levantou sobre as Colinas Centrais...

DAVIDE DI BENEDETTO

Verme da Areia

Sempre que aventureiros exploram regiões inóspitas, é esperado que um grande verme subterrâneo os ataque.

Tormenta20 tem a centopeia-dragão, o verme do pântano e o verme de gelo. *Star Wars* tem o verme noturno de Jakku. *Legend of Zelda* tem geldarm, moldorm, lanmolas e molvelas. Até mesmo *Bleach* tem Babawaba, habitante do deserto de Las Noches. Todos esses seres rastejantes mortíferos devem sua existência ao minhocão do deserto original: o verme da areia de *Duna*.

Duna é o épico de ficção científica de **Frank Herbert**, uma obra tão influente que está salpicada em vários artigos dessa edição! Um de seus elementos mais marcantes é o verme da areia, a gigantesca criatura dos desertos de Arrakis, tão perigosa quanto integral para a estrutura da sociedade. E agora ela chega à sua mesa de jogo!

Antes de Herbert

Por mais seminal que seja o trabalho de Frank Herbert em *Duna*, o autor americano se inspirou em mitos, histórias e elementos da natureza para desenvolver seu mundo. No caso dos vermes de areia, essas inspirações são bem documentadas. A principal são dragões, no sentido de monstros fantásticos que protegem tesouros. No caso dos vermes de areia, o tesouro é a especiaria melange, essencial para o funcionamento da sociedade do Império. Uma possível inspiração é o criptídeo verme-da-mongólia; um verme gigante, venenoso, supostamente avistado no deserto de Gobi, na Mongólia. Outra possível influência são os dholes, vermes gigantes subterrâneos presentes nos mitos de **Lovecraft**.

Fisiologia de minhoca

As feras gigantes conhecidas pelos nativos de Arrakis como 'Shai-Hulud' vivem sob as areias do planeta, criando vastas redes de túneis com suas escavações. Variam em tamanho, mas as mais comumente vistas têm cerca de 400 metros de comprimento. Existem algumas ainda maiores, com comprimento medido em quilômetros. Mesmo o menor verme da areia é capaz de devorar equipamento de colheita de especiarias em poucos momentos. Seu couro da cor da areia, é praticamente impenetrável (sabe-se de vermes que sobreviveram a explosões nucleares) e é revestido por algo similar a escamas.

O nome "verme da areia" não vem apenas do local onde esses monstros residem: é também relacionado ao que eles consomem. Apesar de atacar pessoas e equipamento tecnológico com frequência, eles se alimentam de areia, em enormes quantidades, especialmente do plâncton desértico que é encontrado nela.

Completamente adaptados a ambientes extremamente áridos como Arrakis, os vermes de areia têm uma espécie de alergia a água. Mesmo pequenas quantidades causam desconforto. Caso seja imerso em água, mesmo que por poucos segundos, morrerá; especialmente se for um exemplar menor da espécie.

Cegos, se orientam por vibrações na areia; sons ritmados são especialmente perigosos, por atraírem sua atenção. Viajam sob a superfície em velocidades assustadoras, mas felizmente sua aproximação é anunciada por uma série de fatores: primeiro a terra treme, o que pode ser percebido a quilômetros de distância. Depois uma elevação na areia pode ser notada conforme a criatura se aproxima. Um aroma similar a canela vem em seguida. Por fim, a velocidade do deslocamento sob a areia gera muita fricção, que descarrega eletricidade estática na forma de um relâmpago logo antes do verme emergir.

Usando o verme na sua mesa

Dentro da tradição de *Duna*, o verme da areia não é um monstro que pode ser derrotado. Trata-se mais de uma força da natureza, um perigo que deve ser considerado e evitado; ou usado como uma oportunidade. Não é por coincidência que *Dune: Adventures in the Imperium* e *Dune: Chronicles of the Imperium*, jogos de RPG oficiais do universo, não incluem estatísticas de jogo para oessas criaturas.

Os vários sinais da chegada são muito úteis para estabelecer uma atmosfera de antecipação para um grande desastre. Nessa abordagem, um verme da areia não pode ser enfrentado. Você escapa dele ou sofre as consequências. Porém, cabe lembrar que mesmo em *Duna* eles não são imortais. Pelo contrário, suas fraquezas são conhecidas e sua morte é essencial para gerar recursos úteis para uma das mais poderosas facções do Império. Acontece apenas que um confronto direto não é solução. Uma das grandes vantagens do RPG, porém, é justamente a facilidade de adotar ideais de um universo ficcional em outros. O verme da areia é particularmente relevante nesse sentido por já ter sido usado por inspiração em tantas mídias diferentes.

Como um monstro por si só, o verme da areia ajuda a demarcar um deserto em particular como um ambiente inóspito onde apenas os fortes sobrevivem. Também pode servir de capanga para um vilão com temas apropriados; o Toupeira, inimigo do Quarteto Fantástico, costuma trazer seres monstruosos do subterrâneo para ajudá-lo em seus planos. Um conquistador vindo do deserto (ou de outro planeta, como Arrakis) pode ter vários vermes de areia sob seu controle.

Em Thedas (*Dragon Age*), um verme da areia pode inclusive ser um resultado de influência do flagelo. Talvez um espécime menor de minhoca tenha sido infectado pelas crias das trevas, resultando em um monstro capaz de devastar reinos: possivelmente o arauto de um novo flagelo.

Com seu tamanho, o verme da areia também pode, essencialmente, ser um *kaiju*. Você pode combiná-lo àqueles apresentados na DB 170 e talvez dar acesso aos mechas da DB 165 para que os personagens dos jogadores possam enfrentá-los. E, claro, nada impede que um deles chegue pelas areias teletransportadoras do Deserto da Perdição...

Mutantes & Malfeitores NP 12

Habilidades: For 17, Vig 17, Agi 0, Des 0, Lut 6, Int -4, Pro 2, Pre -4.

Vantagens: Agarrar Rápido, Ambiente Favorito

(deserto), Ataque Dominó.

Perícias: Furtividade -17 (0), Intimidação +10 (2), Percepção +8 (6).

Poderes:

Crescimento 17 (Inato, Permanente); Escavação 12 (Limitado: somente em areia, Efeito Alternativo: Velocidade 4; 60 km/h acima da areia, 500 km/h abaixo da areia); Proteção 3; Resistência Impenetrável 10; Sentidos 10 (Tato à Distância, Estendido 9; alcance de 8 km).

Ataque: Iniciativa +0, mordida +6 corpo-a-corpo, dano 17.

Defesa: Esquiva +4, Fortitude +20, Aparar +4, Resistência +20, Vontade +4.

Total: Habilidades 0 + Vantagens 3 + Perícias 4 + Defesas 31 + Poderes 63 = 101.

Dragon Age (Ameaça Terrível)

Habilidades (Focos): Astúcia -2, Comunicação -2, Constituição 8 (Vigor), Destreza 0, Força 9 (Presas), Magia 0, Percepção 2 (Sentido sísmico), Vontade 2.

Velocidade 15, **Saúde** 250, **Defesa** 15, **Armadura** 15.

Ataques: Mordida +11, dano 3d6+9.

Façanhas Favoritas: golpe letal (5 PF) e penetrar armadura (2 PF).

Destruir: Como uma ação menor, um verme da areia pode se debater e abalroar qualquer veículo ou equipamento menor que ele, causando dano igual à sua mordida.

Enorme: Um verme da areia é imune às façanhas de combate derrubar e escaramuça. Ele trata os inimigos a até 10 metros de distância como se estivessem adjacentes.

Sentido Sísmico: O verme da areia é cego. Ele pode detectar vibrações na areia num alcance de 8 km e se guia através disso.

3D&T — 25 Ki

Características: F8 (esmagamento), H2, R6, A6, PdF0; 30 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Aceleração, Arena (deserto), Ataque Especial (Força).

Desvantagens: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

Tormenta20 — ND 15

Monstro Colossal

Sentidos Iniciativa +15, Percepção +17, percepção às cegas

Defesa 35; **Fort** +36, **Ref** +15, **Vont** +17

Pontos de Vida 525

Deslocamento 15m, escavar 30m (20q)

Corpo-a-corpo mordida +36 (10d6+15).

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o verme da areia acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +36).

Engolir (Padrão) Se o verme da areia começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 5d6+15 pontos de dano no início de cada turno do verme da areia.

Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do verme da areia (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do verme da areia.

For 40, Des 10, Con 40, Int 2, Sab 14, Car 2

Perícias Intimidação +10

Tesouro nenhum

THIAGO ROSA

Da esquerda para a direita: Júpiter, Senhorita Adamantine, Madame Petrovna, Eddie Convoy, Vitória e Sensei Ninja

— Er… O-olá, tudo bem?

— Opa! Tudo certo? Você é a Mizuki? A moça que veio fazer o teste de redatora assistente?

— Sim, isso…

— Ah, show! Bom, primeiro de tudo, Leo, muito prazer. Segundo de tudo, pode relaxar esses ombros aí!

— É que eu… E-eu não quero estragar...

— Olha só, você parece ser do tipo que estudou pra caramba pra isso, certo?

— Er… Sim.

— Maravilha! Olha só, o Ibelin, que é nosso supervisor aqui na redação, não vai conseguir vir a tempo. Alguma coisa do mestrado dele ou algo assim. Daí ele me pediu pra acompanhar a sua gravação. Então somos só nós aqui e não tem ninguém pra botar pressão. Eu nem preciso ficar olhando também.

— Eu, bem... Obrigada, Leo.

— Ah, de nada, relaxa! Bom, sabe como o gravador neural funciona, né? Você só precisa falar aqui perto, e o texto vai surgindo no editor, já seguindo os parâmetros do nosso manual de estilo. Mão na roda! Que tema escolheu para sua matéria de teste?

— Bem… eu achei que seria legal fazer uma apresentação dos diretores da Unipotência… O que acha?

— Hmm… Bom, com certeza é algo que você deve saber de cabeça. Uma preocupação a menos. Faz bastante sentido, levando em conta esse nervosismo todo.

— Você… você acha mesmo?

— Hah, claro que sim! Tá, olha só, agora você já sabe tudo o que tem que fazer. É só respirar fundo, apertar pra gravar aqui e… olha só, já tava gravando...

— Se-será que é melhor começar de novo?

— Nah, que nada! Se der tudo certo e você entrar para o time, eu corto esse início e a matéria vai para o blog da UPNews. Vai ter até seu nominho no fim e tudo o mais! Agora respira fundo, já sabe o que fazer!

— Tem razão! Eu consigo!

— É claro que sim! Boa sorte!

UPNews Apresenta: os Diretores da Unipotência

Os cinco fundadores da Metrópole dos Heróis!

Praticamente todas as pessoas do planeta já ouviram falar da UniPotência, a maior Academia de Heróis do mundo, onde o domínio de poderes incríveis, magia ancestral e tecnologia de ponta são ensinadas como qualquer outra matéria. Aqui, um aluno persistente pode alcançar o patamar necessário para se tornar um verdadeiro herói defensor. Tudo isso sob o olhar de ninguém menos que Vitória, a semideusa — e maior heroína da Terra.

Entretanto, todos também sabem que nossa reitora não construiu a Metrópole dos Heróis sozinha. Existem cinco grandes heróis, incomparáveis em suas áreas, que compartilharam o sonho da UniPotência desde o início. Graças a seus esforços em demonstrar os benefícios da formação e orientação de novas gerações de heróis, eles conseguiram reunir os recursos necessários para tornar tudo isso real.

É importante comentar, para fins de entendimento da organização, que cada um dos campi na Metrópole dos Heróis funciona como um bairro à parte, dedicado a uma especialização heróica (supers, ninjas, magos, mechas e intendentes). Além disso, há a zona central, onde se localizam os prédios administrativos, alguns centros de eventos e o grande prédio da reitoria, uma enorme estrutura em forma de espada, com mais de duzentos andares e que também funciona como prefeitura. Ali o conselho dos diretores se reúne semanalmente para tratar de questões administrativas diversas.

Vitória, a Semideusa

Vitória. Bastião da esperança e maior heroína do mundo. Aquela que carrega no nome seu propósito. Há muitos anos, no grave momento de crise em que a Terra estava sendo atacada por K'thanoa, uma divindade maligna com mais de trezentos quilômetros de altura, ela foi invocada por um grupo de jovens — e nossa história nunca mais foi a mesma.

Vitória não costuma revelar muito sobre sua história antes da invocação. Sabe-se que era uma semideusa guerreira nascida no mesmo mundo esquecido de K'thanoa. Como tal, tinha metade de um poder infinito, que usou sem economia na batalha contra o deus-monstro, que só foi vencido graças ao uso de uma magia lendária, a Morte Estelar. Como resultado, o invasor foi obliterado da existência, e tamanho uso de energia mágica acabou causando nada menos que a Terceira Grande Convergência.

Levou algum tempo para o planeta se ajustar à realidade que se descortinava a partir daquele evento, e a própria semideusa precisou também se adequar. Foi uma época de muitos conflitos, medo e preconceito com os viajantes e as novas espécies fantásticas que surgiram. Como a primeira viajante a ganhar fama e projeção, Vitória não ficou passiva; integrou diversos grupos de heróis que lutavam pela liberdade e por uma sociedade mais justa entre as espécies. Nessa época ela conheceu os demais diretores e foi quando de fato adotou a Terra como lar.

Com a derrocada das forças de tirania e opressão, Vitória emergiu como um símbolo de heroísmo e rapida-

mente se tornou uma unanimidade. Ela sabia, no entanto, que mesmo com todo seu alcance, havia uma grave limitação em seus poderes. Em emblemática entrevista para a TV há algumas décadas, ao responder sobre sua motivação, a heroína fez uma declaração histórica:

Com metade de um poder infinito, sei que posso vencer qualquer desafio. Mas e quanto a este mundo? Poderia sobreviver à luta? Por isso estou empenhada em tornar este planeta capaz de se defender, em garantir que nunca mais vamos lidar com tamanho risco de aniquilação. Um lugar onde impere a Amizade, o Esforço e a Esperança. Estou comprometida em tornar a Terra um Mundo de Heróis!

Aquele foi o início da UniPotência. Hoje, além de exercer a função de reitora, Vitória é também prefeita da cidade de Akibara. Apesar da dupla responsabilidade, não é incomum vê-la circulando pelos campi da academia (quase sempre seguida por uma turba de alunos que brigam só pela oportunidade de estar mais perto dela!). A reitora também ministra algumas aulas especiais em todos os cursos, além de presidir a grande aula inaugural, que acontece anualmente no Estádio Monumental para todos os calouros de cada período letivo.

Madame Petrovna

Fadas são seres formados a partir da própria magia, naturalmente capazes de sentir e manipular as energias místicas ao redor. São manifestações dos sonhos e pesadelos, do belo e do terrível, e tal ligação profundamente esotérica com o arcano torna sua existência possível. Com toda essa natureza mítica, parece inconcebível a ideia de que uma fada precise estudar para fazer magia. Elas simplesmente já nascem sabendo. Ou assim se pensava até o surgimento da lenda de Madame Petrovna.

Os primeiros registros de sua existência datam de cerca de oitocentos anos atrás, quando aldeões de um vilarejo recluso da Sibéria afirmaram avistar uma criatura meio humanoide, meio mariposa, que os encarava ameaçadoramente com olhos vidrados. No decorrer dos séculos, novos avistamentos foram relatados, todos confirmados pela própria diretora Petrovna. Ela afirma ter surgido ainda muito tempo antes, como uma criatura feérica irracional, puramente mágica, mas completamente incapaz de fazer magia. Vagou por muitos anos no limiar entre o reino dos mortais e das fadas, até finalmente compreender sua existência e o conflito entre sonhos e pesadelos que lhe deu origem... seja lá o que isso signifique.

O fato é que, em algum momento, Petrovna descobriu que podia compensar sua inaptidão mágica com a disciplina arcana que os mortais haviam desenvolvido por meio de estudo exaustivo, treinamento e prática sem fim. Por séculos a fio, a fada buscou grimórios, segredos ocultos e laboratórios alquímicos ainda mais antigos que ela mesma, até conseguir realizar seus primeiros feitos arcanos.

São muitas as lacunas na história da diretora. Mas é fato que, por volta do século XVI, ela foi uma das fundadoras dos Benandanti (traduzido como "andarilhos do bem"). Este grupo de magos utilizava seus conhecimentos arcanos em benefício do povo simples, auxiliando nas colheitas, em cultos de fertilidade e garantindo boa sorte. Perseguidos pela inquisição, os benandanti optaram por se esconder. Pouco se soube sobre o destino da ordem até a Terceira Convergência, quando Petrovna teve seus poderes potencializados e ganhou notoriedade como heroína arcana. Ela aceitou de pronto o convite de Vitória para fundar a Unipotência, um lugar onde poderia compartilhar seus segredos seculares apenas com magos de aspirações heróicas.

Os poderes de Madame Petrovna são vastos em todas as disciplinas da magia. Contudo, ela tem predileção por magias de ilusão, influência mental e encantamento, possuindo também grandes poderes de dominação mental. Sua voz nunca é mais alta que um sussurro e os movimentos de seu corpo, asas e braços longilíneos parecem sempre executar alguma dança ritualística, como se cada gesto sempre tivesse um significado mágico.

Sensei Ninja

Pouco se sabe sobre a origem deste misterioso guerreiro das sombras. O fato é que, desde a Terceira Convergência, muitas... versões do famoso militar de elite conhecido como "Capitão Ninja" começaram a surgir pelo mundo.

É um sem-fim de "capitães (e tenentes, soldados, recrutas, professores, publicitários, surfistas, chefs de cozinha, cambistas e seja lá o que mais) ninja" em todo lugar. Ninguém sabe ao certo se são todos clones, seguidores do capitão original fazendo cosplay ou...

— ... Ou um novo arquétipo!

— O quê?!

— É! É como se fosse um novo arquétipo de Tormenta Alpha. Só escolher "Eu quero ser um Capitão Ninja" quando criar um personagem no jogo, pagar a quantidade de pontos e puf, tá feito!

— Como assim Leo?! Tormenta Alpha é um jogo de realidade virtual! Isso nem faz sentido!

— Claro, claro! Só me empolguei um pouquinho... É que, bem, gosto muito desse lance dos ninjas!

— Tá... certo...? Bem, se a matéria for ao ar, você corta essa parte também, né?

— Uhum, claro. Pode deixar, segue aí!

Talvez como um reflexo de sua intrigante origem, Sensei Ninja também parece nunca falar de forma completamente direta, dirigindo-se a outros por meio de enigmas ou provocações. Sabe-se que é um mestre em interrogatórios e jogos psicológicos, tendo conseguido obter informações valiosas de inimigos aparentemente impassíveis, ao mesmo tempo em que já demonstrou domínio sobre-heróico de força e habilidade ao derrotar kaijus com quilômetros de extensão usando apenas a espada e alguns shuriken.

Eddie Convoy

Edna Convoy é a diretora da Alta Academia Gattai, onde são formados nada menos que os melhores pilotos de mecha do mundo. Ela mesma é engenheira de ponta e piloto sem igual, uma das raríssimas pessoas que confrontou um cruzador metaliano e saiu viva para contar a história.

Eddie estava entre os adolescentes envolvidos na invocação de Vitória, sendo uma das primeiras pessoas da Terra a fazer contato com a heroína. Ciente da nova realidade que aflorava no mundo pós Terceira Convergência, e sem qualquer tipo de poder sobrehumano, Eddie dedicou todo o final de sua adolescência a treinar e estudar para fazer parte da Força Aérea dos antigos Estados Unidos, maior potência militar do planeta na época. O esforço foi recompensado e ela foi aceita na força militar, seguindo carreira e se casando naquele país.

Algum tempo após a virada do milênio, Eddie atingiu a patente de major. Foi destacada a atuar na Guerra da Galáxia, primeiro conflito entre terráqueos e os metalianos — uma poderosa raça alienígena. Décadas se passaram, a major teve grande atuação no trabalho de coleta, catalogação e pesquisa de amostras e artefatos recolhidos dos inimigos; isso foi crucial para o avanço tecnológico da humanidade, incluindo os primeiros protótipos funcionais de robôs mecha.

Sua carreira ascendeu mais uma vez quando Eddie foi designada a comandar a Estação Espacial E. S. Ellis, parte da primeira armada humana formada inteiramente por pilotos mecha. Promovida a tenente-coronel, serviu até o fatídico Dia dos Destroços. No conflito sem precedentes, Eddie sozinha pilotou a estação espacial inteira como um mecha de proporções colossais contra um cruzador metaliano. Garantiu ao restante da tripulação uma fuga segura para a Terra a bordo dos robôs mecha da armada e conseguiu não só atrasar os inimigos, como derrotá-los completamente — ainda que a vitória tenha custado um braço, boa parte da visão e outros graves ferimentos.

De volta à Terra, reformada com honras, Eddie passou os anos seguintes se recuperando em paz ao lado do marido até seu falecimento, vítima de um câncer inoperável. Talvez como uma forma de lidar com sua viuvez, ela projetou e construiu novas próteses para o braço e olhos, garantindo total integração com qualquer robô ou veículo que possa ser pilotado. De volta à ativa, não demorou a ser convocada por Vitória para integrar o corpo de diretores da Unipotência.

Eddie é prática e direta, coordenando a Academia Gattai com disciplina rígida, espelhada à disciplina militar que formou o seu caráter. Parece estar sempre ocupada e com pressa, raramente dando atenção aos alunos regulares. Existem rumores, no entanto, de que há um projeto experimental para o desenvolvimento de mechas operados apenas pela mente, e este tem sido o principal projeto da diretora nos últimos tempos. Se é verdade ou não, nem mesmo os melhores alunos da academia parecem poder confirmar.

Júpiter

Aqui temos o que se espera de uma verdadeira heroína, e ainda mais! Além de superforça, supervelocidade ou a capacidade de percorrer centenas de metros em um único salto, Júpiter traz em si uma grandeza maior que o planeta com seu nome! O que mais se pode dizer de...?

— Ei, opa! Pega leve na rasgação de seda aí! Não é que precise ser imparcial, mas não acha que tá um pouco demais?

— É que, bem… é um pouco difícil para mim não falar bem da Júpiter. Eu… Eu devo muito a ela…

— Agora estou lembrando… Mizuki… você é uma dos calouros que a Júpiter escolheu pra orientar esse ano, né?

— Er, sim… Não fosse por ela, nem sei se entraria na SAVE. Sabe, meu poder não é lá muito impressionante...

— Tendi… Nah, relaxa. Só foca um pouco mais na descrição mesmo e tá tudo bem, beleza?

— Tá! Certo!

Parte da primeira leva de humanos comuns a adquirir poderes após a Terceira Convergência, Júpiter parece ter nascido para a profissão de heroína: do salvamento de inocentes ao enfrentamento de divindades cósmicas malignas adormecidas do núcleo da Terra, sempre lutou para ajudar outros.

Apesar de alta e imponente, "leveza" é uma boa palavra para defini-la. Ela é, de longe, a diretora mais descontraída e próxima dos alunos, frequentemente sendo encontrada jogando cartas com veteranos em algum diretório acadêmico ou treinando com os calouros no Estádio Monumental, sempre com alguma piada de humor duvidoso na ponta da língua.

Em seus primeiros anos de atuação, quando ainda tinha corpo masculino, podia ser vista em alguns momentos de sisudez. Mas, após completar o período de transição de gênero, pouco mais de uma década atrás, nunca mais foi vista de mau humor. Não importa quanto dano seus inimigos causem, Júpiter sempre traz consigo um sorriso pleno; uma mensagem para inspirar aqueles que defende. Lembrando que, enquanto houver vida, é possível ter esperança de um futuro melhor.

Senhorita Adamantine

Quando falamos do Instituto Maior de Intendência, falamos da escola que forma alguns dos profissionais mais bem pagos do mundo. Ali acontece o ápice do ensino de administração doméstica, da manutenção de artefatos, do suporte a superpoderes e procedimentos arcanos. Um intendente formado precisa dominar rigor e frieza absolutas, além de estar preparado para tudo. Por isso, não é de surpreender que a diretora do Instituto seja ninguém menos do que uma mulher-lagarto.

O passado da senhorita Adamantine é tão nebuloso quanto suas motivações. Sabe-se que em algum momento ela simplesmente se apresentou a Vitória, informando que seria sua governanta pessoal dali em diante. Levou algum tempo até que a própria semideusa entendesse do que se tratava a proposta, até ver Brenda, sua espada-artefato, tão polida que foi capaz de desenvolver um novo ataque especial usando apenas a refração da luz na lâmina.

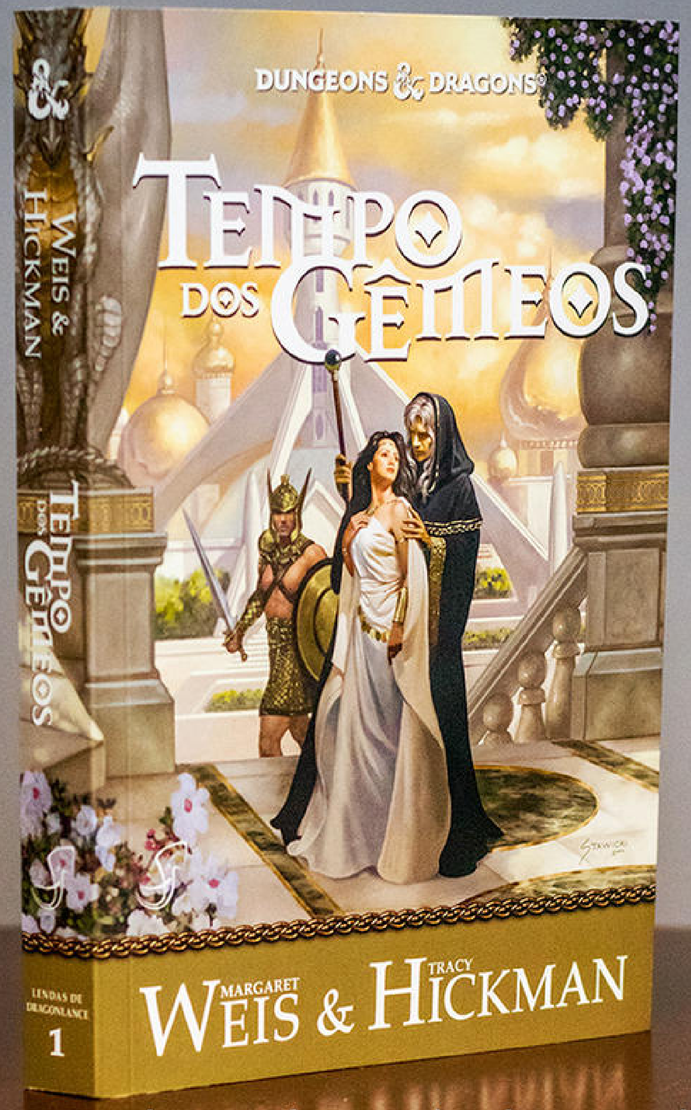
Senhorita Adamantine administra sua escola com disciplina extrema, buscando extrair o máximo de cada aluno — e conseguindo! Nada escapa aos seus olhos penetrantes, e ela parece sempre saber exatamente o que precisa ser melhorado ou alinhado em cada pessoa. Em um mundo onde heróis devem estar preparados para lidar com muitas situações, os intendentes por sua vez devem estar preparados para prestar suporte em qualquer circunstância.

Muito do que se fala sobre a senhorita Adamantine, no entanto, é cercado de rumores: há quem diga que ela mantém ex-alunos do Instituto em contato, formando uma grande rede de informações entre as organizações que recebem seus serviços. Há quem vá mais além, afirmando que ela é a peça chave de uma organização secreta formada apenas por mordomos e governantas de alto escalão que, manipulando seus senhores em segredo, já influenciaram muitas vezes os rumos do mundo!

Mas, claro, tudo isso não passa de boatos. Ou não.

MIZUKI "SIGHT" KANCHI
Aluna do primeiro ano da Escola Superior SAVE e redatora-assistente da UPNews

CARAMON E RAISTLIN ESTÃO DE VOLTA
EM *LENDAS DE DRAGONLANCE*



Volume 1 já disponível em jamboeditora.com.br

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adson Sousa
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Álan Duvale Gomes
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Barreira
Alberto Calil Elias Junior
Alcides Carlos De Moraes Neto
Aldeny Cardoso
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Bertin
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Leite
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alice Olivan
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Vitor Rodrigues Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Andre Augusto Nogueira Alves
André Fernando Peres
André Macedo Matos
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Caixeiro
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Arlindo Weber Junior
Aroni Da Luz
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
At Matos
Augusto Ruckert
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Nassau De Souza
Breno Bonioli
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno França Saldanha
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Teixeira
Bruno Veck Milão
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Fábio Silveira Sousa
Caio Palhares
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos F. Dos Santos
Carlos Giovane Haefliger
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristian Dos Santos
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Gomes Lacerda
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Dayane Aparecida Baraldi Ferreira
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Leão Diniz
Diego Mello
Diego Noura
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Eder Sparenberger
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmar Rodrigues Da Costa
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Vaz
Eliel Junior
Elivaldo Sapucaia
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sângelis Dias Marinheiro
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza
Everton Assis Correia
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Marques
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Melo
Felipe Respeita
Felipe Tenorio
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Detofano
Gabriel "Mortyiz" Felipe
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Engelmann Maltez
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Maschio Jacobsen
Gabriel Meireles
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Pereira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Santos
Gabriel Santos Passos
Gabriel Scantamburlo Ribeiro
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Silveira Da Costa Junior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Gledson Gondim
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz De Oliveira Aleixo
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Peruçolo
Guilherme Pupin Conacci
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Sales Fernandes
Guilherme Tamamoto
Gustavo Araujo Fonseca
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino

Haniel Ferreira
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rodrigues Da Silva
Herik Gonçalves
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Hypia Miranda Sanches
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Ignaltus Necro
Igor Almeida
Iman Griebeler
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Izaack Allan
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel Gomes
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
João Paulo Arruda
João Pedro
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonatas Bruno Queiroz Araújo
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Henrique Thimóteo Ramos
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Roberto Tenório Junio
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Lenora Dias
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neri Souza Oliveira
Leonardo Neves
Leonardo Santhos
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Gabriel Leon De Almeida
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Porto Lopes
Lucas Prudencio Eiterer
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Gustavo Paranhos
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Lindroth
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Magno Santana
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Manoel Firmino Da Silva Neto
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Márcio Do Prado Uemura
Marco Antônio
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcos Vinicius Troll
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius Lima Sousa
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Marlon Ricardo
Marlon Vinícius Machado
Mateus Carmona Maciel
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Alcântara Mota
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Kilp
Matheus Machado
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pereira Da Silva
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Maurício Osório Kellermann
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Maycon Clemente Caboi
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Natan Siqueira Dos Santos
Nathália Spera
Nathan Kuplich
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nicolas Moreira Vieira
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Nivaldo Ferreira Lima Junior
Odair De Barros Junior
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Andre Aguiar
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Santo Pedro
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Aurélio Pinheiro Da Silva
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Almeida Lima
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peter Pantoja
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Piterson Nunes Martins
Rafael Anton Faria
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Caselli
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Montano Rossi
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Prandi Guedes Moreira
Rafael Reis
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Raimundo Júnior
Ramiro Alba Alba Filho
Rangerfantasma
Raphael Ribeiro
Raul "Seuraul" Lucena E Silva
Raul Flavio D'Elia Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Ricardo T. Mendes
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santiago De Arruda Loiola
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Antunes
Ronald Rios Rocha
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stefano Rezende
Suely M Marchesi
Sulleman Silva Martiniano

Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Thaynah Silva
Theógenes Rocha
Thiago Abade
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Curvelo
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Ozório
Thiago Paulino Da Silva
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Thomaz Rolim
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Tachard
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Valeria Aranha
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor Bayoll
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Francisco Rodrigues Ferreira
Victor Guimo
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Rodrigues De Sales
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Rodrigues Dos Santos
Vitor Kern
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Vitor Nascimento Da Silva Andrades
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Larsen
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian Marques Da Silva
Willian Renne
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Allem Rentroia
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Abel C
Adalberto Antônio Da Silva Gomes Filho
Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adonias Albuquerque
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Diogo Gomes Melo
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcides Pinheiro
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Anderson Thelles
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
Andre Moshiba
André Nascimento
Andre Tosta
Andrews Da Cunha Silva Dos Passos
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Ariel Alves Dutra
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Calderon
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan De Oliveira Lima
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Augusto De Aguiar
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Felipe Giasson
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Oliveira Guimarães
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Chrysthowam A. Santos
Cicerote117
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Conraddo Daroit
Cristian Drovas
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Alves Vieira
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Corrêa Pereira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Regis Alló Weiss
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Schiavo
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Dannilo Silva
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Douglas Zanotta
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Éder "Dzr13" Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elias Leite Freitas
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elliot Macedo Haddad
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Evandro Vinicius Ferreira Da Silva
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabrício Costa
Fabricio Silva De Amorim
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santana De Oliveira
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Coelho Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Dos Santos Barbosa
Gabriel Elias
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Miranda
Gabriel Moratto Risther
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Feitosa
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lopes Lacerda Da Silva
Guilherme Martins Alves
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hayniere Hayan Delmondes De Aguair
Heitor Alencar Moraes
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Carvalho Gomes

Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Iago Giglio
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Costa
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaan Sindeaux
Jackson Callado
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Niohanne Parente Cipriano
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
Joan Emilio Deitos
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues

João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Marcos Vasconcelos
João Mário Soares Silva
João Mokdeci
João Paulo Antenor
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Victor Mello
João Victor Pereira Anunciação
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joaquim Silva
Joel Coelho
Jonas De Moraes Custódio
Jonas Peixoto Da Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jonathan Wandemberg Brasil
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Martins
Julio Cesar
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira

Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Batagin
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lobo Lancaster
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Nunes De Oliveira
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana

Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Guilherme Da Rosa
Luiz Junior Nakahara
Luiz Nogueira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Ferreira
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Roger Dos Santos Reis
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Lomiranda
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Lins
Marcus Rocher

Marcus Vinicius Genico Prendes
Marielle Zum Bach
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Marvin Nereu Fiori
Maryana F Gomes
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Lopes Vieira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício Da Fonte Filho
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Murilo Lamegal
Natalia Rousu
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Oroitz Zabala
Pablo Henrique Da Silva
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia

Patricia De Fatima Lopes
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Silles
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Gonçalves

Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Mudesto
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Railson Almeida Dos Santos
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Rebelo
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Felipe Vieira Dominicale Foly
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Okabe
Ritielle De Souza
Roberto De Medeiros Farias

Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Robson Martins
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Soares
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Sillas Batista Marques

Silvino Pereira De Amorim Neto
Sphere
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Carvalho Dias
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Fernandes Borges
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Moreira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Túlio Paulo Lages Da Silva
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Castro De Sa
Victor Goulart
Victor Hermano

Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius De Siqueira Afonso
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres Batista
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Campos Louzada
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Wellington Silva
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wither Favalessa Dos Santos
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuki Hiro
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi